电脑应用和娱乐的第一选择 总第140期

大众软件

03
Popsoft
2003年 半月刊



WWW.POPSOFT.COM



P24

MP3播放器中的贵族——苹果iPod

iPod拥有优雅的外型和出色的性能，其PC版的上市无疑是数码爱好者的喜讯。



P36

二月十四日的礼物

情人节暗香浮动，在这个浪漫美丽的日子里，不妨试试我们为你准备的情人节礼物。



P118

《仙剑奇侠传二》完整版独家测试报告

我们终于等到了《仙剑奇侠传二》！本刊在第一时间独家玩到游戏的完整版，希望本文能够一解玩家对游戏的相思之苦……



P136

《天地劫外章——寰神结》全攻略

《寰神结》是天地劫系列的第三部，本期将为您提供最详尽的第一手攻略。

ISSN 1007-0060



仙剑奇侠傳 二

⊙绘图 疑闻

8年的等待　只为一次更凄美的感动！

JoyCard
一卡通用 欢乐全球

网络游戏

魔力宝贝 3.0

龙之传说

魔力无边新设计：升级为更加逼真的画面，场景、角色设定焕然一新，定期船航运模式独一无二

粉酷角色新登场：长生不老的精灵族、机灵过人的矮人族 ……，28个可爱角色粉酷新登场

新奇职业任你选：舞者、侦探、仙人、封印师各显神通，超炫技能让你难免不改行

揣着新宝走天下：水龙之剑、天空之枪、精神暗杀刀……，老道具到了该换换的时候了

带着新宠打新怪：添加10只以上的头目，40只以上的新怪物，更有俏皮新宠伴你左右

ENIX 研发

晶合 总经销

JoyCard
一卡通用 欢乐全球

网络游戏

魔力.魔力.随心所欲


sina 新浪


NCSOFT

















仙境传说・六种职业・心理测验大公开！



CONTENTS 目录

2003年第03期 总第140期

大众软件



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
总　编 高庆生
副总编 裘聿纲

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者 汪铁
专题记者 郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监 祁津忆
本期责编 楼丽丽
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏静 李友斌
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 张彦青
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年02月01日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻速递

新品初评



专栏评述

实用软件

情人节暗香浮动，很多动人的故事又要发生了，你是否准备在这天向你倾心已久的她（他）表示你炙热的情感呢？你是否策划已久，却始终难以启齿？你是否正在苦苦寻找叩开她（他）心门的钥匙？因为爱情的复杂，总会演绎着一段又一段可歌可泣的故事，但复杂爱情的萌芽，往往只因一个很小东西的触动。如果你不想在情人节一个人黯然寂寞，回味那些曾经拥有的浪漫、美丽的日子，不妨试试我们为你准备的情人节礼物哦。

硬件评析

情人节转眼就到，给心中的他（她）送上一份怎样的礼物？巧克力和鲜花……能不能来点新鲜的啊？还记得欧·亨利的小说《麦琪的礼物》吧，世上最昂贵的物品也比不上爱人纯真的心，送给他（她）一份实用、心爱的情人节礼物才能表现出你浓浓的爱；如果你正在为送什么礼物而发愁，那么不妨看看以下的"场景"，欢迎对号入座。

网络时代

应用心得

问题交流 88

读编往来

游戏剧场

CONTENTS 目录

2003年第03期 总第140期



大众硬件

电脑购买与应用的第一选择

编辑部报告

1903年的一天，莱特兄弟用马拉着一架奇形怪状的庞大机器摇摇摆摆地向郊外走去。在那里，他们将要实现自己一生的梦想——飞行。
但是，并没有人相信他们有那样的能力，实际上，在那个时代，他们被人看成是疯子，或者，温柔一点的，也至少是神经不太正常。因此，现场并没有什么人来参观，或者大概有那么几个，也一定是跟来等着看笑话的闲人。这种情形实在让莱特兄弟感到有些沮丧，不过他们还是坚持着发动了引擎。
于是，在短短几十秒的时间里，人类历史上比空气重的机器第一次挣扎着摆脱了地心引力，虽然严格说起来那并不能算是飞行，然而一个崭新的时代确实已经在他们面前豁然展开。

从那时起，时间已经过去了100年。

飞行100年



在这100年里，我们制造出了各种各样的飞行器，我们飞得越来越快，我们变成了大气层中飞得最快的生物，我们飞得比声音还快2倍多，我们能够在30公里高的稀薄空气中遨游——我们甚至还能飞得更远：我们登上了月球，我们生活在地球轨道上，我们发射的探测器永久地摆脱了地球的引力访问了太阳系里的各大行星，我们的太空船正携带着关于我们自己的信息飞向黑暗的宇宙深处，离太阳越来越远。呵呵，当然，我们从空中扔下来的炸弹也越来越厉害……
在我看来，飞行突出地代表着人类的光荣与梦想。如果说蒸汽机的出现更多地源于人们对于财富的渴望，则飞行似乎更像是理想主义者的不屈探索，它与人类向往自由、追求超越的精神结合得是如此紧密，以至于谈到飞行，你心中想到的一定是蔚蓝的天空、宽广的大地、翻滚的云海以及深邃的星夜。它总是让你想起儿时的幻境，就像一片高洁的飘羽，指引你的精神超脱出日常的繁琐，进入一个自由的空间。还有什么能够比挣脱束缚更令人心旷神怡呢？
在这里，我要向生活在400多年前的一位中国人致敬。万户，明朝的一位官员，不知出于什么样的原因，在某一天忽然让人在自己的椅子下面绑满了火箭爆竹，试图飞向天空。结果是悲剧性的——一声巨响之后，他被炸得粉身碎骨。从此，这个古老的东方帝国便把自己的双脚牢牢地拴在这片黄土地上，再用无数条锁链紧紧捆住自己的精神，收拾起曾经拥有过的雄心壮志，躺在祖宗留下来的光荣与梦想之中渐渐睡去了。
至于我自己，当然从小便渴望着自由自在地飞翔，我追求空气扑面而来的感觉，我喜欢风声在耳边的呼啸，我期待心脏在嗓子眼跳动的紧张刺激。然而，随着年龄的增长，这个梦想似乎离我越来越远了，我甚至不知道我究竟还有没有实现这个梦想的机会。偶尔，我也会跟随着人流迈进一个恒温恒湿的大金属箱子，然后紧紧地攥着一张保险单，从一个可怜的小窗户里偷偷地看一看那些灿烂的云海。他们告诉我这就是飞行，可是，哦，天哪，难道这也能叫飞行么？

也许，你把它称为“运输”更合适一些。

《大众软件》2003年改版以来，大家提出了不少意见，这些我们都已经仔细地看过了，在这里再次感谢大家的支持。根据广大读者的意见，本期杂志我们对封面和目录进行了一些调整，同时对于内文的排版提出了更高的要求，希望能够满足更多读者的要求。对于这次改版，大家的意见大部分集中在彩色印张的缩减上面，本期“读编往来”栏目林晓针对这个问题作出了一些解释和说明，这里我想再次强调一下。2002年我们在6.5元的价位上提供给大家全彩的杂志，杂志社其实承受了相当大的压力，加之IT产业（包括单机游戏）全球性的衰退，导致2003年我们不得不做出调整的决定，这绝非我们的本意，还希望大家能够理解。从另一个角度来说，媒体更重要的还是在内容上下功夫，在这方面我们会在增加8页正文的基础上更加精益求精，努力奉献给读者最快最实用的电脑资讯，这也正是我们在2002年年末所推出的连续形象广告所表达的追求。
对于杂志改版的讨论，“读编往来”栏目还会继续关注，请大家留意。
最后引述一条旧闻：2002年年底，韩国文化观光部与韩国游戏产业联盟分别代表官方和民间共同宣布，为韩国现有的游戏产业制定制裁系统，禁止网络游戏虚拟物品的现金交易，以保护青少年，建设新的游戏文化。
韩国人已经开始行动了，而我们呢？从本期杂志开始，“专题企划”栏目推出关于网络游戏真实面目的连续全景式报道，敬请关注。

walker@popsoft.com.cn
完成于2003年01月14日凌晨01时09分

信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

江民、联想战略结盟



近日国内知名反病毒企业之一北京江民公司，与联想达成合作伙伴关系。未来江民公司将通过遍及全国的联想1+1专卖店连锁体系向用户提供基于家庭的电脑安全解决方案，江民最新产品KV江民杀毒王2003将在指定的200家联想1+1专卖店举行首发仪式。用户可以在联想产品专卖店中得到江民公司的全部产品服务。

清华同方“数码王子公主”诞生

“2002清华同方数码之夜”大型活动暨清华同方数码“王子&公主”评选决赛日前在京城著名酒吧——赛克塞斯正式拉开帷幕。前一阶段清华同方数码王子&公主评选活动中的八名胜出者进行了最后的角逐，最终来自山西的贺刚荣获清华同方数码王子称号，来自长沙的陶钰玉摘得清华同方数码公主的桂冠。评选结束后清华同方还举行了MP3、掌上电脑等产品的现场竞拍活动。

半月聚焦

国家黑客风云再起： 2003年第1天，印度和巴基斯坦两国的黑客，以电脑病毒为武器展开了激烈的网上“厮杀”，结果殃及全世界100多个国家的数10万台电脑。目前，病毒仍在蔓延中。这场虚拟战争由印方挑起，目标是打击一个叫做“G力量”的巴基斯坦黑客组织。这不禁让人想起了曾经的中美黑客大战。

网上信访当天回复： 上海市劳动和社会保障局开通了“网上信访”服务项目，作为电子政务改革的一部分。市民如果需要政策咨询、了解最新出台的政策法规、投诉等，可以留下“伊妹儿”地址，最快当天就可得到答复。希望这种政务办公透明化的举措，能扩展到政府各个部门。

豪门联手建“龙芯”： 中科院计算所、海尔集团、长城集团长软公司、中软股份、中科红旗、曙光集团、神州龙芯等国内七大厂商及科研机构代表齐聚北京，联合组创了旨在推进龙芯CPU产业化进程并打造自主IT产业链的联盟；同时还推出了联盟2003年的目标——“双百计划”，即吸引100家以上各专业领域的产研单位加盟，研发出100款以上基于龙芯的专用产品。这充分显示了中国企业特有的敢想敢说敢做的特点。



图片新闻



HP公司折叠键盘的PDA

惠普召开安腾平台开发者论坛

2003年1月7日，惠普安腾Ⅱ平台开发者论坛大会在北京嘉里中心召开，会议对基于“适应型基础设施架构”下的安腾Ⅱ和linux环境中的软件开发和企业级应用进行了深入的探讨，这预示着惠普在2003年中对于企业级软件开发应用的投入可能会成为新的重点。Intel、BEA、Redhat等国际知名厂商也参加了此次会议。惠普开发者论坛大会还将在新加坡和吉隆坡两地陆续召开。

InterVideo公司进军国内市场



英特维（InterVideo）公司日前在北京宣布进一步进军中国大陆市场。作为WinDVD多媒体播放软件的开发者，该公司在国际上具有很高知名度。2001年11月在深圳成立英特维数码科技（深圳）有限责任公司之后，该公司相继在深圳、杭州建立了自己的研发机构。此次进驻北京是为了更好的开发和继续扩大国内市场的发展，为国内用户提供完善的数码娱乐整体解决方案。

讯怡纯净界LCD迎新春特惠促销

北京讯怡近日宣布，对其纯净界EZX15F进行特惠促销，该产品采用了日本三洋A级液晶屏，具有300cd/m²的亮度和500：1的对比度，可以满足大多数游戏玩家和家用消费者的要求。此外该款产品还配置了两个内置音箱，重量仅为1.8kg。产品报价：2399元。仅售1000台，售完为止。

冠群联想展开商务科技助学活动

近期，冠群联想软件公司“金起点”商务科技助学活动正式在京启动。活动期间，凡北京市在校计算机及相关专业的大学生均可报名参加冠群联想公司免费提供

信息速递



环球

日本： 日立与IBM的合资公司日立全球存储技术公司(Hitachi Global Storage Technologies)，宣布一项新的经营战略，希望增加公司的市场份额，实现赢利，而且日立公司将在3年内完全收购IBM公司的股份。在“电器制胜”思想浓厚的日立公司，此举也许意味着日立整体战略的转移。

美国： 美国国防部目前正在进行一项研究，向士兵头部植入电极和芯片，希望能控制士兵的睡眠，在一周内连续作战。据称，植入区域是在左耳之上部位，目前已进入人体试验阶段，预期在2005年研制成功。本刊认为，这样下去传说中的“终结者”战士也将很快出现。

英国： 一直与美国微软保持合作关系的英国手机制造商Sendo，日前一纸诉状将微软送上了法庭，理由是微软窃取了交易中的机密信息和Sendo的独有技术。预计此案将在1年内开庭审理，微软聘请的律师又要忙碌一阵了。

的问鼎FinalData数据恢复软件技术培训并参加技术理论测试，通过测试的学生在接受系统的销售技巧培训后，就可以以冠群联想公司兼职销售的身份，向社会推销问鼎FinalData数据恢复软件。北京的大学生又多了一个在校园外发挥才能、检验自我的机会。

明基举办高校CS精英大赛

2002年12月28、29日，十六所首都重点高校，六十多支参赛队伍在北京邮电大学学生活动中心激烈开战，角逐明基高校CS精英大赛桂冠。本次活动由明基公司主办，明基绿卡、北邮科协和北邮网学院学生会协办，并得到了CS软件总代理奥美公司，以及电脑游戏网站CCSK的大力支持。活动体现了明基公司一贯的“享受快乐科技”精神。

数字IT

7500万： 2003年1月7日，微软公司的MSN即时通讯服务出现严重故障，致使全球7 500万用户不能正常与他们的朋友和同事交流。虽然微软很快排除了故障，但还是引起了一系列事故和纠纷。

74%： 美国Harris Interactive调查公司的数据显示，74%的美国成人家庭因特网用户，赞成通过法律对大量发送垃圾邮件的行为进行制裁封杀。由于有大量来自中国地址的垃圾邮件，此种民意对中美网络沟通未必是件好事。

90%： 国际数据公司（IDC）在中国的调查结果显示，尽管在画面上多数是身材可人的美女，但实际上玩网络游戏的玩家，90%是男性。而总体玩家中，16～25岁的玩家占用户总量的74.6%。“青少年”、“男性”成为描述网络游戏玩家的两个关键词。

10万： 一个采用分布式计算技术破解安全挑战的电脑发烧友集团，在全球悬赏10万美元破解微软Xbox的主要安全码。对于破解高手来说，发财的机会到了。

富士施乐收购富士通打印机

2002年12月27日，富士施乐株式会社和富士通株式会社在北京达成最后协议，将富士通的打印机系统业务转让给富士施乐。富士施乐在其业务发展中期阶段已将其全线的激光打印机作为其核心业务之一。通过此次收购，富士施乐将利用富士通先进的高速连续打印引擎优势，使其与富士施乐信息系统支柱产品相结合，以达到进一步加强其打印机业务的目的。

小熊在线DIY大赛再次开赛

“纯净界液晶显示器”杯小熊在线第九届DIY大赛经过近一个月时间的智力比拼，一、二、三等奖获奖名单已于近日公布在小熊在线的网站（http://www.beareyes.com）上。并且随后采用获奖的配置机器进行了《极品飞车——闪电追踪2》游戏比赛以检验机器的游戏表现性能。这项一年两届的赛事已逐渐成为国内非常具有影响力和号召性的DIY比赛。

旌宇擒雷者新春促销

新春伊始，联维尔为了答谢广大用户对联维尔产品的支持，将其旌宇擒雷者GF4TI4200 8X（64MB），价格由原来的1188元降为1099元。这款显卡采用NV28的核心，核心频率和显存频率分别为250MHz/513MHz。能够渲染出更为细致的3D模型以及更复杂的阴影效果。可提供高品质的电视输出，内建VIDEO PROCESSING ENGINE（VPE）提供高鲜明影像处理（HDVP），支持HDTV。

访谈

战略转移，品质创新

——访升技集团董事长卢翊存

■本刊记者 答笛





2002年12月21日，著名电脑主板厂商升技在江苏省苏州市吴宫喜来登大饭店，召开了2003年市场策略发布会，本刊记者荣幸地参加了此次盛会。会上，升技集团董事长卢翊存先生宣布，升技已决定将主板和显卡生产线全部搬迁到苏州新区，在台湾省仅保留服务器和网络产品的生产。那么，升技的目的何在，未来将有怎样的动作呢？为此，我们采访了卢翊存先生。

本刊记者（以下简称记）：在知名主板和显卡厂商中，升技是第一家将主板和显卡产品线全部放在内地的。请问升技集团为什么会作出这样的决定？您看中的是苏州的哪些优势？

卢翊存：升技集团已在中国大陆完成了采购、生产、维修、销售和服务的一体化布局；升技的罗礼工厂在产品品质和生产规模上已经能够满足要求，并累积了世界品牌的代工生产经验，同时内地的人力成本较低，因此将战略重心转移到内地有利于进一步的发展。之所以选择苏州，是因为发展苏州新区是有中央政府政策支持的，相对于地方政策更加持久和稳定；它的投资环境也比较完善。举个例子，当初我们投资办罗礼工厂时，听说审批步骤要盖273个章，真是吓了一跳。可当时苏州把所有相关部门都集中在了一幢大楼里，每个单位至少派一个人办公，结果最后仅用一天就盖完了全部的公章，这件事给我们留下了很深的印象。

记：现在许多主板厂商都致力于多元化发展，像华硕、微星等厂商开始向多媒体显卡、光存储、网络通讯产品等领域发展。升技未来在这方面有何打算？

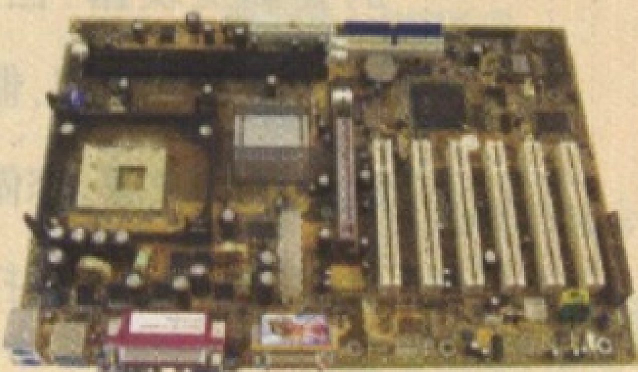
卢：目前升技相对来说还比较“小”，因此不会过于追求多元化。升技今后将全力扩展高端DIY市场，目标是在2005年成为全球主板玩家（DIY）市场的第一品牌，我指的是品牌和形象，而不是经济规模；同时，未来我们会向网络通讯产品方面发展。

记：针对国内市场比较注重价格的特点，许多厂商都推出了相应的产品，华硕还投资创建了华擎科技，推出面向中低端市场的新品牌。为什么升技仍坚持“玩家第一”，一直力推高品质同时也是高价位的产品呢？

卢：人们的生活水平不断提高，对产品的要求也会相应提升，因此升技并不认为低价位市场的需求会不断增长。至于发展第二品牌，我打个比方，如果可口可乐公司把可口可乐换个商标就拿出去卖低价，就很容易造成市场混淆。这种做法目前可能对一些厂商自己发展有利，但不一定适合升技。目前整个主板市场已相对成熟，规模已发展到位，市场重组的机会不大。因此升技要坚持创新，走高品质路线，把品牌价值拉起来，否则只能打价格战，发展空间会越来越小。P

产品快报

■本刊记者 寂静的冰河



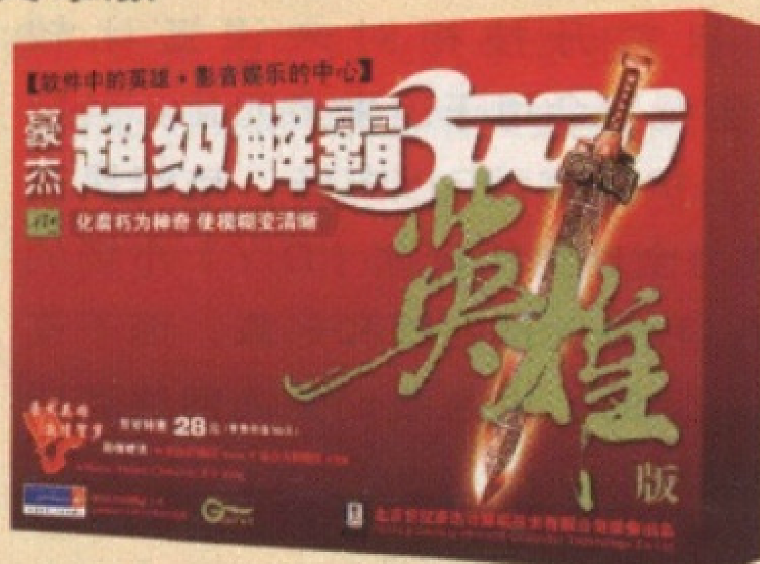
百时通845GV主板亮相

百时通（香港）科技有限公司近日顺利推出基于i845GV芯片组的主板，使得百时通845系列主板家族又添一中低阶产品。该主板采用Intel 845GV/ICH4芯片组，支持533MHz/400MHz全系列P4处理器和DDR266/200内存。并支持最新的Hyper-Threading技术（超线程技术）。由于采用了ICH4南桥HUB，该主板还支持USB2.0、ATA/100、AC'97声卡等主流技术。是一款具备不错性价比的产品。

讯怡公司推出多种网络产品

北京讯怡公司在近日推出了一款采用MX400的显卡产品——威霸VM400，该显卡采用是128位64MB SDR显存，6纳秒的显存颗粒，整体上是一款相对传统的产品。此外还推出了三款易霸（W-Buddie）无线网络产品，可以充分满足企业级和个人用户构建无线应用网络的需求。

豪杰解霸推出"英雄版"



2003年1月15日，豪杰公司推出《豪杰超级解霸3000》"英雄版"。该产品采用新一代内核解码技术，新增"网络版"播放器：能够完美支持DVD/VCD/RM等上百种影音格式，同时特别支持网络流媒体播放。此外，豪杰"英雄版"新春特别推出仅售28元的贺岁特价，并且不惜重金为用户带来重磅"新年贺礼"：超值赠送价值48元的新一代翻译软件《豪杰译霸III》正式版、《豪杰大眼睛II》共享版和视频转换工具《Hero Video Convert 2.0》试用版。

中科存储推出金存太学士"鼠盘"

近日，国内专业存储厂商中科存储公司推出了结合闪存和光电鼠标特性的全球专利产品——金存太学士鼠盘。该产品的特点在于将鼠标和闪存这两个经常同时出现的外设合二为一，采用新型光电定位技术，可在任何具有光反射特性的表面（除去玻璃和高光反射表面）使用，通过USB接口与主板连接，产品容量分为32MB/64MB/128MB三种规格。市场报价：32MB/348元；64MB/498元。



方正颐和A7系列笔记本亮相

近日，方正科技电脑公司推出了全内置P4芯片的方正颐和A7系列笔记本。该产品采用了使用0.13微米生产的Intel P4－M 1.6GHz CPU，具有512kB二级缓存，前端总线400MHz；并采用了模块化结构设计，用户可随意无限升级产品。此外，方正颐和A7系列内置了SMART CARD READ智能读卡器插槽，可使用智能卡对方正颐和A7进行加密，有效提高了安全性。

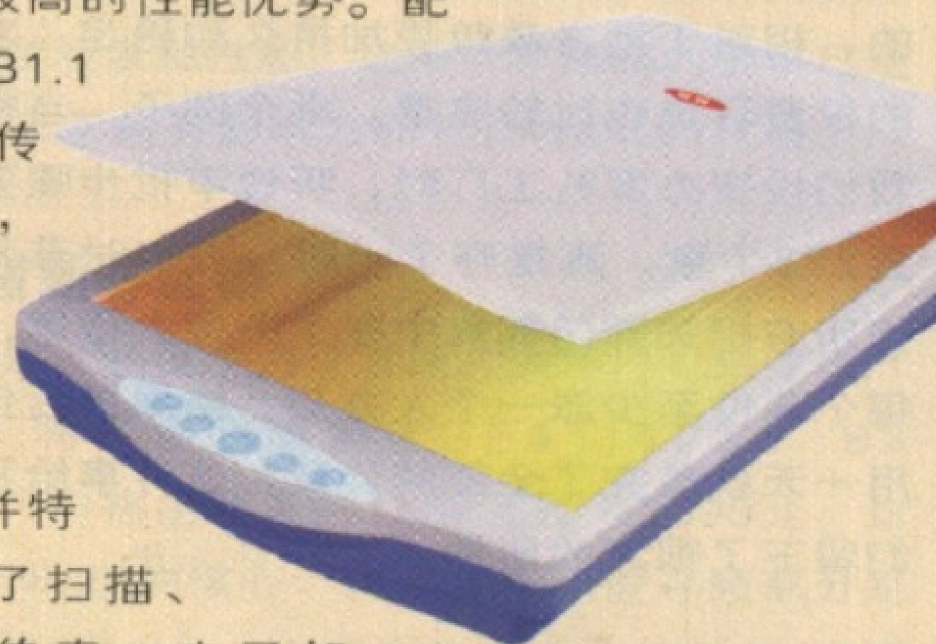
清华同方e彩K100掌上电脑登场



2003年1月8日，清华同方电脑宣布推出国内首款基于Intel Xscale PXA250微处理器的掌上电脑：e彩 K100。Intel Xscale PXA250 CPU是Intel专门为掌上电脑产品设计的专用芯片，其微电源管理包括节电低功耗模式和高速模式。e彩 K100还应用Intel特有媒体处理技术优化音频和视频多媒体功能，并附送给用户多款价值1000余元的正版软件。市场报价：2980元。

清华紫光Uniscan A300上市

清华紫光新近推出了一款新超值机型扫描仪——Uniscan A300。该产品以追求经济实用为出发点，600dpi×1200dpi的分辨率，在家庭运用方面具有较高的性能优势。配备了USB1.1规格的传输接口，保证了传输速度和兼容性。并特别设计了扫描、复印、传真、电子邮件、OCR文字识别等5个触摸式快捷键，以适应普通家用消费者的需要。产品附送多种应用软件，市场报价：399元。



飞利浦推出A5.100多媒体音箱



飞利浦科技日前又推出了爵士鼓A5.100多媒体音箱。该产品的音响系统采用目前最流行的反射式设计，拥有出风口，而且低音单元位置较特别。低音扬声器系统采用全木结构，五个卫星音箱则采用流线型设计，具备壁挂式功能。可与个人电脑、CD/DVD/MP3播放器、电子游戏机、耳机或者其它外接影音器材直接连接，适合多种应用场合。产品市场报价：890元。

慧海多媒体音箱D-6320问世

国内专业音箱生产厂家深圳德合源电子公司近日推出了一款外观设计纯洁淡雅的慧海D-6320多媒体2.1声道有源音箱。该音箱采用电子分频2.1声道设计，输出功率为10W（低音炮）/3W ×2（卫星音箱），无论从价格上还是性能上都是一款优良的产品。

轻骑兵鲜亮增强版2.1音箱上市



中北高科在2003新年之际再次推出轻骑兵B2688的增强版B2688EX。该产品强调用户使用轻骑兵音箱时所得到的“精彩体验”，着重加强了产品细节上的表现力。集成功放/运放是一颗ST公司的TDA2030A和两颗UTC2030，变压器是20W双12V，标称功率2 x 3W+6W。扬声器使用了超常规的四层音圈，能够承受更大的功率并增大了动态范围，适合大部分家用多媒体场合。产品市场报价：226元。

玛雅推出4毫秒“极速王”NFS-7LCD



早已造势多日的玛雅17”游戏液晶显示器——“极速王”NFS-7近日在北京上市。该产品采用4灯管为背光源，500:1的对比度，下降反应时间达到4毫秒的最佳记录，总体反应时间16毫秒，大大减缓了LCD显示器常见的拖影问题。适合游戏玩家和多媒体用户的多种需要。市场报价：4999元。



言论

“戴尔就像一辆一级方程式赛车，不能开得太快，太快会撞，但也不能太慢。车手必须有丰富的经验和迅速的反应能力，所以绝对不是一个出租车司机可以驾驶的。”

——戴尔（中国）有限公司总裁接受记者采访时说

“（我们）起了个大早，却赶了个晚集。”

——德州仪器亚洲总裁如此比喻在中国的发展

“迅速过渡到3G？我们没有这种急切的必要。我根本看不出，2G到3G有什么革命性的变化。”

——瑞典皇家工程院院士，“GSM之父”马珂泰如此评论中国的3G热潮。

“这是霸权主义的行径！”

——山东创意电脑公司决定起诉一家跨国IT业巨擘的成本压榨行为



厂商： 冶天科技（ATI）
上市： 2003年1月
售价： 未知
附件： 说明书、驱动光盘、显卡电源线、DVI→D-Sub转接线、S-Video接口线、AV线及转接头
推荐： 显卡预算在1500元左右、对性能和显示效果要求较高的用户
咨询电话： 010-84971994

炫目度：
口水度：
性价比： 未知



晶合实验室 小虫

ATI RADEON9500 Pro 显卡

自发布RADEON9700 Pro，成功登上娱乐显卡技术巅峰之后，ATI在2002年末加快了市场推广的脚步：首先宣布逐步退出自有品牌显卡销售，专注于芯片和驱动的研发；接着成品显卡频繁降价，个别第三方厂商的RADEON9700显卡甚至打出了1999元的惊人价格；最后是推出RADEON9500/9500 Pro，弥补1000～2000元之间的空白。至此，ATI拥有了覆盖中、高端显卡的全线产品。由于RADEON9500性能稍有欠缺，价格逐步降到千元以下，因此对抗GeForce4 Ti4200-8X的重任就落到了RADEON9500 Pro的肩上。

我们上次已给大家介绍了RADEON9500，这次来到实验室的是ATI原厂的RADEON9500 Pro显卡，配备128MB 3.6ns现代显存。RADEON9500 Pro其实是“缩水版”的RADEON9700 Pro，采用R300显示核心，和RADEON9700 Pro相比只是显存总线被限制在128位（因此带宽只有后者的一半）；而与RADEON9500相比，RADEON9500 Pro具备8条单贴图渲染流水线，最大显存容量为128MB。它的样卡仍沿用RADEON 9700 Pro的板型，采用8层PCB板，供电设计和其他元件相差无几，板载DVI、D-Sub、S-Video这3种接口。

测试平台为：P4 2.8GHz CPU、Intel D850EMV2主板（i850E）、三星PC1066 RDRAM 256MB×2，安装英文Windows XP专业版+SP1系统、ATI公版驱动6.13.10.6218版；对比显卡为GeForce4 Ti4200-8X（128MB DDR），安装NVIDIA公版驱动41.09WHQL版。

RADEON9500 Pro在D3D API下性能超过Ti4200-8X，但在OpenGL API下则略为逊色。从画质表现看，RADEON9500 Pro在3DMark 2001SE中细节表现要超过Ti4200-8X，更接近参考图片效果，而在Quake Ⅲ下两者几乎没有分别。RADEON 9500 Pro支持顶点遮光器（Vertex Shader）1.1、像素遮光器（Pixel Shader）1.4，单周期可完成8个像素渲染，而Ti4200-8X只支持顶点遮光器（Vertex Shader）1.1、像素遮光器（Pixel Shader）1.3，单周期完成4个像素渲染。在3DMark2001SE Pro的测试中，RADEON9500 Pro在纹理填充、多边形生成、凹凸贴图、环境贴图、像素遮光器、顶点遮光器和点粒子状（Point Sprites）性能全部超过Ti4200-8X，而核心/显存频率都落后的Ti4200-8X，却可在Quake Ⅲ 1.32测试获得领先，说明RADEON9500 Pro的执行效能还不够高。

Test (Lowest Score / Highest Score)	RADEON9500 Pro	GeForce4 Ti4200 8X
Frame Buffer	Double buffering	Double buffering
Rendering Pipeline	D3D Pure Hardware T&L	D3D Pure Hardware T&L
FSAA	Not Enabled	Not Enabled
CPU	Intel Pentium® 4	Intel Pentium® 4
CPU Speed	2784 MHz	2784 MHz
3DMark Result	12,155 3D Marks	12,013 3D Marks
Game 1 Car Chase - Low Detail	156.0 FPS	182.7 FPS
Game 1 Car Chase - High Detail	68.6 FPS	67.5 FPS
Game 2 Dragothic - Low Detail	199.9 FPS	197.7 FPS
Game 2 Dragothic - High Detail	122.0 FPS	111.4 FPS
Game 3 Lobby - Low Detail	183.3 FPS	175.0 FPS
Game 3 Lobby - High Detail	86.1 FPS	82.0 FPS
Game 4 Nature	61.6 FPS	62.1 FPS
Fill Rate (Single Texturing)	1,051.7 MTexels/s	864.2 MTexels/s
Fill Rate (Multi-Texturing)	2,140.3 MTexels/s	1,913.5 MTexels/s
High Polygon Count (1 Lights)	62.7 MTriangles/s	52.1 MTriangles/s
High Polygon Count (8 Lights)	13.8 MTriangles/s	10.5 MTriangles/s
Bump Mapping Environment	160.8 FPS	121.8 FPS
Bump Mapping DOT3	129.2 FPS	126.1 FPS
Vertex Shader Speed	150.5 FPS	82.6 FPS
Pixel Shader Speed	158.7 FPS	103.4 FPS
Point Sprites Speed	27.2 MSprites/s	26.2 MSprites/s

3DMark2001SE Pro的测试子项对比。

测试成绩表

测试软件	核心频率	显存频率	3DMark2001SE Pro			Quake Ⅲ 1.32 HQ 1024×768		
显卡/测试项目	MHz		1024×768	1280×1024	1600×1200	1024×768	1280×1024	1600×1200
RADEON9500 Pro	276.75	540.00	12675	10034	7679	274.4	187.3	134.0
Ti4200-8X	249.75	513.00	12379	9592	7317	286.4	201.1	143.1





编辑点评

从现在的情况看，ATI在市场方面也在努力突破，RADEON9500 Pro的价格和相应Ti4200-8X相当。对用户来说，支持完整的DirectX 9.0、拥有更好显示效果的RADEON9500 Pro无疑是更好的选择。



厂商：华旗资讯
上市：2002年12月
售价：420元（含电源）
附件：Debug卡、机箱螺丝包
推荐：高级DIY爱好者
咨询电话：010-62566688

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

带Debug卡侦错功能的爱国者机箱

华旗资讯的机箱产品中最高档的是月光宝盒系列，其他型号的机箱中也不乏有特色的产品，本次介绍的爱国者209B型机箱便带有一块Debug卡。这是一款黑色外壳的立式ATX机箱，尺寸为450mm×185mm×430mm，采用0.8mm钢板制造，相当牢固，并可使用普通挂锁锁住侧板。它给人的第一印象就是很酷，前面板上配有大块白色装饰、点缀银色按钮及装饰钉，有一种冷艳的感觉。由于市场上黑色面板的光驱不太多见，因此机箱前面板上为光驱准备了两个翻盖，可将光驱面板完全遮住；不过如果安装第三方的前置面板，如创新声卡和升技Max系列主板的配套面板，就会不可避免地破坏整体效果。

机箱正面引人注目的是那个小小的LED数字显示屏，虽然其造型很像早期一些电脑机箱上的频率显示屏，但它上面呈现的是系统运行状态，可用来帮助用户确定电脑故障的原因。机箱前置USB和音频接口均置于右侧（相对于用户），并由一块黑色挡板遮住，在左侧面板上还提供了一个直径7.5cm（3″）的风扇。看来这款机箱比较适于放置在显示器的左侧，以便安排USB和音频连线并提供散热空间。



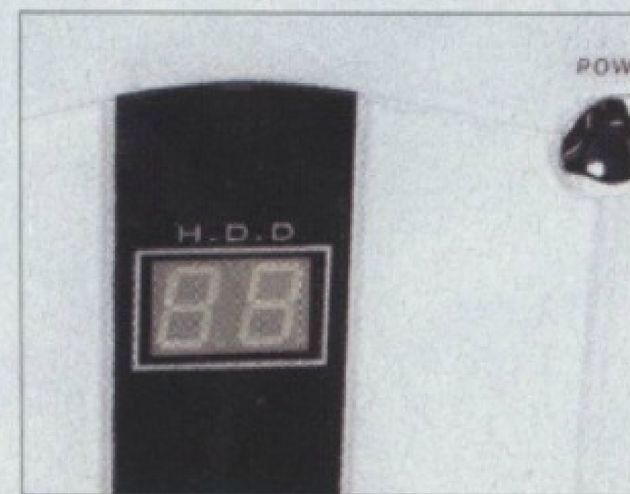
机箱侧面的USB接口

机箱内使用了全卷边的板材，不仅在用户会触及的部位没有任何尖锐边角，且一些小型开口如螺丝固定位等地方，也使用向内弯折或打孔的方式，外侧较为光滑，考虑得很周到。虽然没有像“月光宝盒”系列产品那样采用完全免工具设计，不过它还是在侧板上采用了拇指螺钉，便于用户拆装；由于出厂时安装得很紧，初次使用时拇指螺钉要用工具才能旋动。在板卡和内置驱动器固定方式上采用传统螺丝固定，安装前置驱动器时可将前面板整体拆下。机箱内提供4个5″和2个3″设备支架，还有3个硬盘专用支架，扩展系列非常好。侧板安装框和电源安装框上分布着不少触点，有助于形成封闭金属空间，屏蔽电磁辐射。



附带的Debug卡

机箱内附带了一块PCI接口的Debug卡，板上仅有一个指示灯，用一根数据线与机箱面板上的LED面板连接，并附带了详细的说明书。从开机到系统正常引导，整个启动过程均在Debug卡的监控之下，并通过前面板的数字LED显示出来。与普通Debug卡和主板集成Debug功能相比，用户无需打开机箱侧板便可观察系统状态，这对于常常动手改动硬件及设置的玩家非常重要。



机箱正面的LED指示灯，对照说明书即可了解主机运行状态。

这款机箱附带长城ATX-300 P4电源，提供4大1小共5个4针插头，还有主板电源、CPU和主板辅助供电接头。实际供电能力的测试中，我们采用P4 3.06GHz，Intel 850E主板，安装RDRAM 128MB×2、ATI RADEON 9500 Pro显卡，连接2块7200r/m硬盘、2个高速光驱，PCI插槽中安装网卡和声卡各两块；在从两个光驱同时向两块硬盘中拷贝大量数据的同时，我们运行3DMark 2001 SE的Demo演示。在这种严苛的运行条件下，系统耗电量极大（光P4 3.06GHz的最大消耗功率就超过了80W），但系统未出现任何不稳定的状况，看来随机电源的承载能力还是很强的。



编辑点评

从用料和设计上看，这款机箱已脱离了爱国者2系列机箱的低价路线，加上实用的Debug功能，会让不少玩家动心，不过其价位偏高了一些。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年1月
售价： 3999元
附件： 电源线、快速安装指南、驱动及说明光盘、电源适配器、音频线、数据线、产品三包卡
推荐： 预算较充裕、追求健康环保、节能低耗的电脑用户
咨询电话： 010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

明基FP767—17英寸LCD大陆试水

2001年3月1日，美格掀起号称“珑行天下”的大规模CRT显示器降价热潮，此举迅速带动其他厂商跟进，17英寸的纯平CRT显示器从此成为PC机的“标配”。到了2001年下半年，LCD液晶显示器也开始降价，部分厂商的15英寸LCD价格降到了3000元以下（这之前此类产品价格是5000元以上，甚至接近万元）；2002年第4季度初，国际市场15英寸LCD面板价格持续低迷，一些大厂的15英寸液晶显示器价格也开始向3000元靠拢，个别厂商甚至推出了2000元以下的试销产品；2003年……

LCD显示器取代CRT是必然趋势，在欧美和日本，LCD早已一统显示器市场。在中国，由于用户对价格非常敏感，CRT才得以延长产品周期。不过，现在看来CRT大势已去，许多显示器厂商表示他们在2003将加大LCD显示器生产力度，而CRT显示器则不同程度减产。如果说2002年主流的15英寸LCD显示器显示区域略嫌不足，那么有可能成为2003年厂商主推产品的17英寸LCD显示器，相信可让用户满意，它们拥有接近19英寸CRT显示器的显示面积（后者一般为18英寸左右）。从前，面向专业和高端用户的17英寸LCD显示器价格都在6000元以上，而现在明基推出的FP767售价仅为3999元，并且拥有很高的技术指标和出色表现。

FP767采用17英寸LCD面板，点距0.264mm、显示面积337.9mm×270.0mm、推荐/最大分辨率为1280×1024。FP767的技术指标相当惊人，亮度为260cd/m²、对比度为500:1、整体响应时间仅为16毫秒（上升+下降：12+4）、左右可视角度140°、上下可视角度160°。和首次推出16毫秒响应时间的FP581s相比，FP567的指标绝大部分处于领先，甚至还通过了TCO99认证。和轻薄的FP581（s）不同，FP767相当厚重，净重达到4.4公斤（前者为3.5公斤），耗电量为50W（前者为30W）。不过为获得更大的显示区域，这点牺牲是完全可以忍受的。

FP767通体为珍珠白色，外形稳重，机背有模拟信号（D-sub）和音频输入（Line-in）接口，这样一款高品质显示器没有DVI接口稍微有点遗憾。它带两个音箱，音箱音量较小，高音回放效果不错；OSD调节按钮和菜单设计与其他明基LCD没有区别。FP767的使用感觉和15英寸LCD显示器有很大区别，差异主要来自更大的显示区域和更高的桌面分辨率。FP581s显示区域为304.1mm×228.1mm，FP767在物理感觉上就要比它大很多，尤其是高度，这样设计的用意是使FP767更适合1280×1024（5:4）的桌面分辨率的要求。


FP767侧视图

在实际试用中，FP767的表现获得了实验室工程师们的一致好评。由于拥有更高的亮度和对比度（接近中高端CRT显示器水准），FP767在色彩表现方面体现出了很高的水准，已逼近中高端CRT显示器，和FP581s相比要好一个档次；文字显示清晰锐利，无可挑剔，这也是液晶显示器的强项；在动态视频和游戏方面，FP767也有很好的表现，一般游戏（包括极品飞车）和视频回放都没有拖尾现象，不过在Quake这样对响应时间要求近乎挑剔的游戏里，还是略有延迟感。由于显示画面更大，FP767的主观延迟感要比同样是16毫秒响应的FP581s略大。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

FP767是一款非常令人振奋的产品，无论价格还是产品本身品质都是如此，我们衷心希望2003年这样的产品不仅仅是尝试。因为17英寸液晶显示器价格下调势必会波及15英寸的产品，FP767的出现让我们相信，液晶显示器还有相当大的降价空间，它也吹响了CRT显示器告别市场的号角。



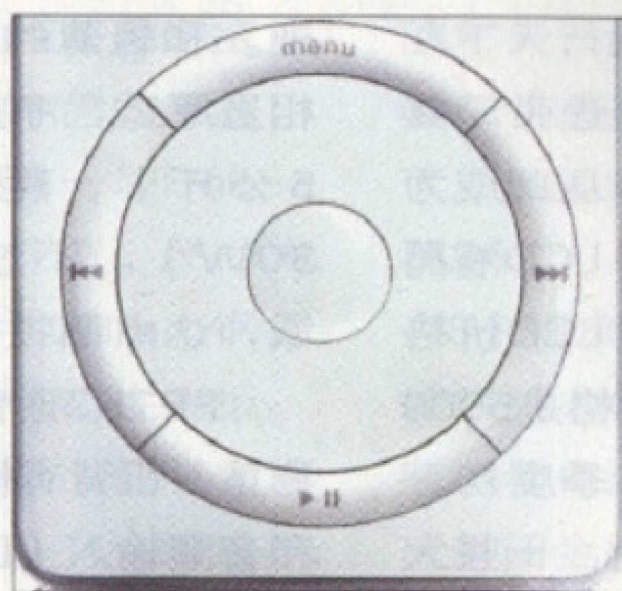
厂商： 苹果电脑（Apple）
上市： 2003年1月
售价： 约3500元（10GB版本）
附件： 工具光盘、耳塞、AC电源转换器、插头、IEEE 1394连接及转换线；线控器和皮套（限10GB和20GB的产品）。
推荐： 资金较充裕的数码娱乐发烧友
咨询电话： 800-810-2323

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

MP3播放器中的贵族——苹果iPod

提起苹果（Apple）的产品，人们总是会想到iMac和iBook的轻灵靓丽、PowerMac和PowerBook的高贵强劲。虽然苹果公司一直比较重视中国市场，但在过去很长一段时期，对于大多数内地普通消费者来说，这些让人垂涎的产品因为兼容性问题，只能是可望而不可及的美味"大苹果"。苹果的电脑产品与IBM-PC全面兼容的说法还仅是流言，不过苹果的个人数码娱乐产品却可先一步完成"兼容"，这就是iPod Windows版（PC版）的由来。



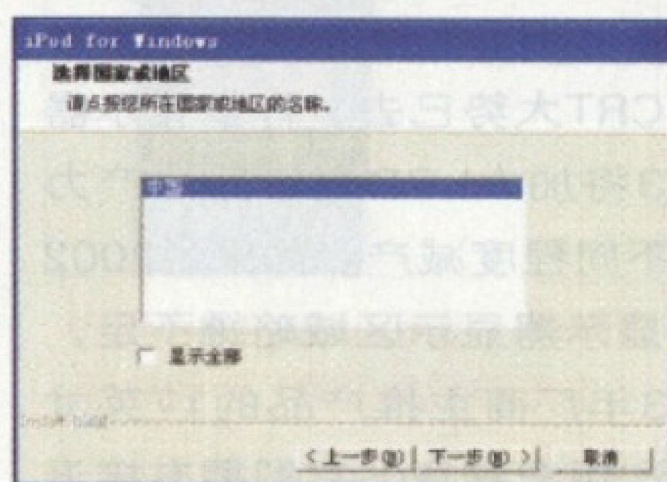
漂亮的控制面板，手指在中间的环形触摸板上轻轻滑动，配合旁边的按钮即可进行操作，非常适合单手控制。

其实在苹果的产品中（无论iMac还是PowerMac，抑或其移动产品），有许多配件在硬件规格上都与PC机完全相同（比如内存、硬盘、光存储设备等），连苹果的USB鼠标也可直接插在PC上用。因此对一般的外设产品，在电气规格方面基本上完全一致，所不同的仅是控制软件而已（这就是我们见到的打印机、扫描仪等外设常常在标注了Design For Windows后，还标注For Mac的原因）。

在MP3播放机中，采用硬盘作为存储介质的产品出现较早，不过相对于外形小巧的闪存型MP3播放机，它们只能勉强以大容量优势占据一小部分市场。而苹果iPod却以非常优秀的设计，完全颠覆了人们对硬盘MP3播放器的印象：其外型尺寸为10.2mm×61.8mm×18.3mm（内置10GB的1.8"移动硬盘），和普通手机大小相似，只是略宽一些，可轻松放入上衣的胸袋中，加上重量仅为185g，便携性相对同类产品要出色不少。

虽然在iPod推出之初便有传言它将很快推出PC版，不过直到最近iPod Windows版才出现在我们面前。我们也在第一时间拿到了iPod Windows版的10GB型号（实际可用容量9.25GB）。以常用的128kbps压缩比MP3为例，它可容纳的歌曲总时间可达164小时（按实际容量计算），足够在一次相当长的旅途中消遣了。

虽然对苹果的工业设计水平早有思想准备，不过从包装中取出的iPod还是让我们有些惊艳的感觉。它的外壳采用乳白色面板和金属背板，2英寸的液晶显示屏大约占据了1/3的面板空间，分辨率为160×128，采用白色背光，显示效果非常好。面板下部的控制部分非常简洁，3个播放控制键和菜单键构成环形，中央是圆形的选择键及环形触摸板；控制部分的按键外形较大，排列也较疏松。



附赠的MP3同步软件可识别正在使用的操作系统，并自动选择安装相应的简体中文版本。

iPod的接口全都置于顶部，包括标准IEEE 1394接口（苹果称为Firewire）和耳机/线控接口。其锁定键（Hold）也位于顶端，使用时比较方便。该软件提供了多语言支持，有英文、简体中文、繁体中文等选项。

容量为10GB和20GB的iPod附赠了皮套和线控器，其中的线控器作为耳机线的延长部分，可灵活地安装拆卸，用户安装线控器后需将其与

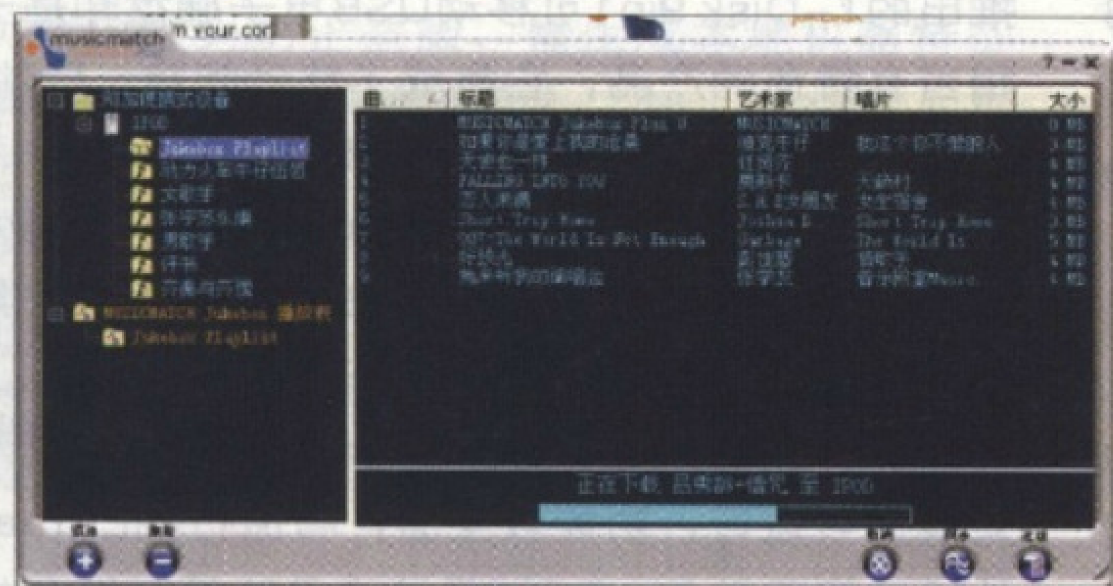


精致的皮套


小巧的线控器

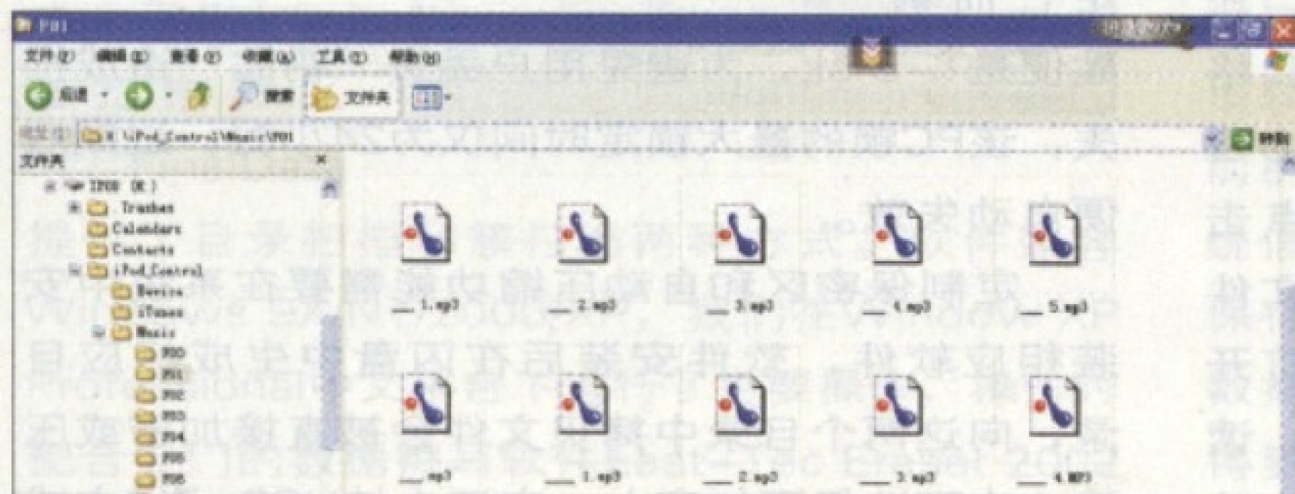
iPod的接头旋入接口。线控器采用金属面板，提供音量、快进、快退、播放/暂停4个键和锁定键，用户可使用其提供的夹子将它固定在衣服上。iPod附增的皮套带有皮带夹，但皮套上没有留出主机控制键和显示屏的开口，因此必须和线控器配合使用。

虽然iPod连接电脑后会被直接识别为IEEE 1394活动硬盘，并可随意进行读写操作，不过用来播放的音乐文件（目前仅支持MP3和WAV）必须使用其提供的MUSICMATCH Jukebox软件传输，否则iPod无法识别这些音频文件。除了选取文件的方式，MUSICMATCH还支持播放列表上传和同步，用户可将最近正在欣赏的音乐一次


播放列表上传

性全部拖入iPod，或借助其大容量、高速度的特性，直接与自己的音乐文件目录进行同步。比较有趣的是，连接到电脑后iPod会同时开始从电脑取电，对内置电池进行充电，且充电速度与外接充电器没有太大区别。

由于MUSICMATCH在传输文件时同时进行整理，因


使用软件上载文件后，文件名都被改动得面目全非。

此传输速度比直接拷贝要慢得多，我们往iPod中传输1个MP3文件目录，其中包含590个文件，总容量为2.37GB，软件传输和直接拷贝时间分别为20分42秒和7分32秒，速度相差将近3倍。希望和朋友共享MP3的用户还需要注意，MUSICMATCH传输的文件会被分别安放在F00到F19这20个目录中，且大多会被更改文件名，虽然用户仍可拷出这些文件，但想在数百甚至上千个文件中找到需要的MP3文件相当困难。

MP3播放器最重要的就是播放性能，而影响播放效果的一个重要因素便是耳机。在我们的试听过程中，iPod的随机耳机表现相当不错，除了低音略显沉闷外，中高音表现都较出色；播放容量较大的高压缩比（或VBR可变压缩比）的MP3文件，开启iPod内置的均衡器，播放效果让人相当满意。在播放功能方面，除直接选取播放列表（传输前通过MUSICMATCH整理）外，iPod还可识别ID3信息，并据此将硬盘中的音频文件以歌手、专辑、名称等顺序排列，方便用户寻找并欣赏。

iPod并非仅提供了简单的MP3播放功能，它还带有通讯录、日历、日程安排甚至游戏功能。由于苹果没有提供支持Windows系统的相应软件，因此iPod Windows版的通讯录和日历功能所需的vCard文件（.vcf）和iCalendar文件（.ics），都需要用户使用Outlook Express或Outlook完成，并自行拷贝到相应目录下。


充电插头

在抗震性能方面，iPod内置32MB内存，抗震能力达到了20分钟，不过由于内置硬盘是比较脆弱和敏感的部件，用户还是应该尽量减少碰撞和震动，以免硬盘受损。我们随机挑选曲目进行播放，在不进行内存缓冲的情况下，随机选取的曲目没有任何迟滞，都可直接播放。iPod内置1200mAh的锂电池，最长可支持10小时播放，充电1小时后电力便可恢复至80%左右，完全充满则需3小时左右。它提供的充电器比较特殊，由插头和转换器单元组成，通过IEEE 1394连接线与iPod相连充电。



编辑点评

iPod拥有优雅的外型和出色的性能，绝对是MP3播放器中的贵族，其PC版的上市无疑是广大数码娱乐爱好者的喜讯。不过固守IEEE 1394接口，似乎又和PC用户的实际需求有些脱节。



朗科加密王Ⅲ型

炫目度：
口水度：
性价比：未知

厂商： 朗科
上市： 2003年1月
售价： 暂无
附件： 驱动及工具光盘、说明书、挂带、USB延长线
推荐： 需要使用加密功能和普通闪盘的用户
咨询电话： 800-830-3662

厂商： TCL
上市： 2003年1月
售价： 暂无
附件： 驱动及工具光盘、说明书、挂带、USB延长线、保修卡及软件产品回函
推荐： 对闪盘功能有较多需求的用户
咨询电话： 800-830-6528



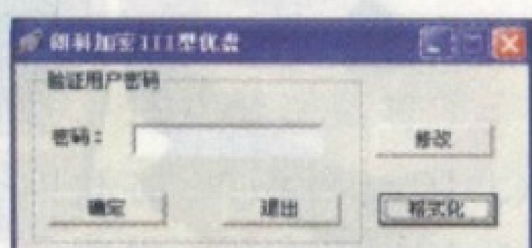


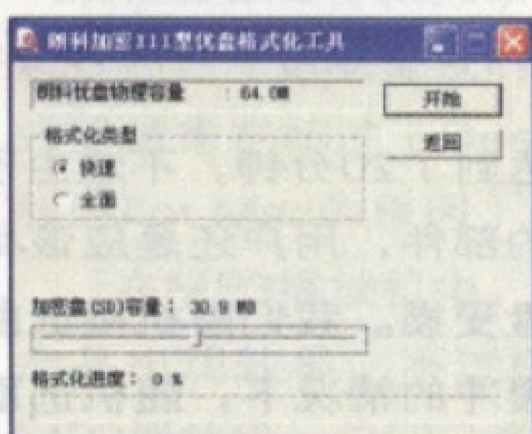
TCL T-Disk 9in1

炫目度：
口水度：
性价比：未知

闪盘新秀：一专多能的两款产品

朗科加密王Ⅲ型，顾名思义是一款比较重视加密性能的产品。我们拿到的是64MB的，USB 1.1接口，尺寸80mm×23mm×11.5mm，重量约15g。朗科优盘的外形一向中规中矩，该产品也是如此：它采用乳白色外壳，底部蓝色区域内是产品信息标注和指示灯；挂带扣位于底端，虽较牢固，但安装挂带却有些困难。与一般的闪盘不同，它的两侧除写保护开关外，还有一个SD（加密分区）/HD（普通分区）切换开关，加密区和普通数据区既完全隔离又便于切换。



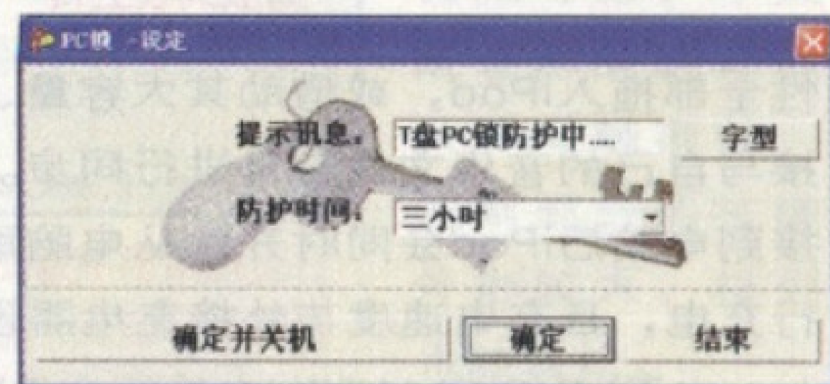


固化软件提供了基本功能。

使用非加密区时，该产品在WinMe/2000/XP、MAC OS 9.X/OS X和Linux 2.4.X下均不需驱动，可完全即插即用。加密软件固化在产品内，还提供了调节分区和格式化功能，使用加密区时，用户只需点击盘符中的可执行文件并输入密码便可打开分区。非加密区和加密区读写速度基本一致，读取900kB/s、写入460kB/s。（在配套光盘中，除相应驱动程序外，朗科还提供了金山毒霸2002和“成功进销存”商务软件。

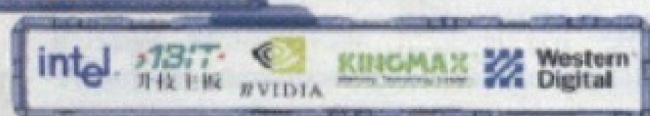
TCL进入闪盘市场的时间不算长，不过这次推出的T-Disk 9in1可移动USB电子硬盘却是一款相当有特色的产品，它集成了移动邮箱、PC锁、定制保密区、自动压缩、整盘加密、写保护、启动、杀毒及免驱动等9个功能（或技术）。且外形时尚小巧，仅有15g（样品为32MB版本）。其实测读取/写入速度分别为882kB/s和642kB/s。

它的移动邮箱采用TCL FlashMail软件，无需安装便可运行，功能较全面，与流行的E-mail软件相比毫不逊色。PC锁是该产品比较有特色的功能之一，通过运行其自带的PCLock软件可将计算机锁定，而钥匙便是T-Disk，为避免用户丢失“钥匙”造成损失，该PC锁的最大锁定时间仅为24小时，过期后便自动失效。



TCL T-Disk的PC锁界面

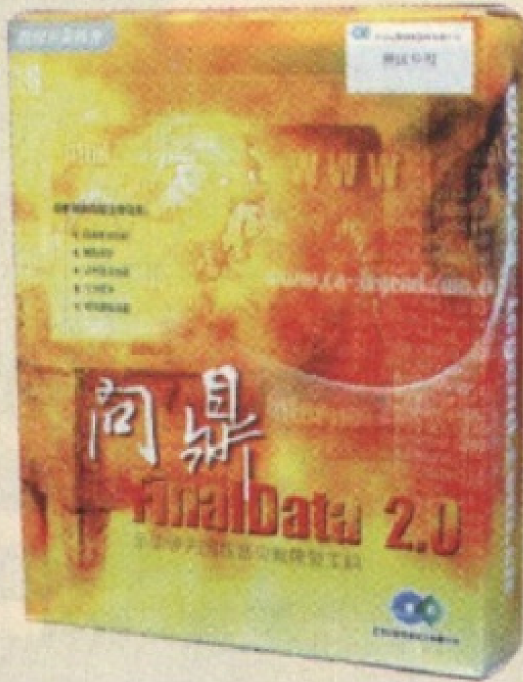
定制保密区和自动压缩功能需要在系统中安装相应软件，软件安装后在闪盘中生成相应目录，向这两个目录中拷贝文件会被直接加密或压缩（也可选择不加密）。它还支持USB-ZIP方式启动，使用其附送的金山毒霸软件，用户还可将其转换为杀毒启动盘。



编辑点评

朗科加密Ⅲ型是安全性和便捷性的综合产物，不过外壳稍显单薄。TCL T-Disk 9in1则为我们提供了以一当九的闪盘产品，极大方便了用户的使用。

问鼎FinalData 2.0



厂商： 北京冠群联想软件有限公司
上市： 2002年12月
售价： 1880元
附件： 用户手册、用户注册卡
推荐： 对数据安全性要求较高的用户
咨询电话： 010-85296881

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 炎枫

FinalData是世界级的数据恢复专业软件，本刊2002年第24期曾详细介绍过v1.5英文版（汉化）。冠群联想于2001年推出过FinalData的v1.0中文版，此次发布的版本为v2.0中文企业版。我们重点从专业恢复能力和易用性两个方面试用了这款软件。

软件在安装过程中会提示，不要将此软件安装到待恢复数据的分区，这个提示无疑很有用。初次使用时为防止盗版，需生成本地机器特征码，并将其与用户注册卡上的注册号一同致电告知冠群联想公司，这样才能得到使用序列号（图1）。运行软件，第一感觉是v2.0的FinalData增添了不少附加功能，这能直接从增加的菜单项中看到；此外软件继承了上一版本方便的使用界面，仍采取了类似资源管理器的形式（图2）。在扫描分区时，FinalData提供了目录扫描和簇扫描两种方式。软件兼容Windows 9X/NT/2000/XP，我们在Window XP Professional中文平台下进行了主要操作，操作时配合专门的数据擦写软件East-Tec Eraser 2002以保证测试的准确性。

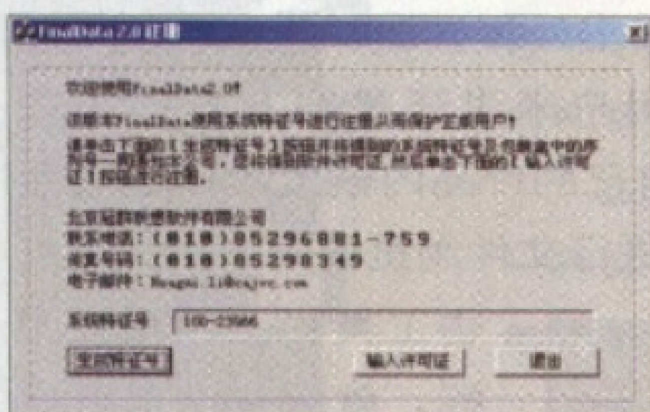


图1



图2

测试过程中发现FinalData对NTFS分区的支持非常好，在部分删除、完全删除分区中数据的情况下，仅使用目录扫描就能找到所有被删除的文件，并可将其按照原来的目录结构一次性恢复；若是对测试分区进行了快速格式化或完全格式化（仍为NTFS格式），则必须使用簇扫描方式，结果仍能找到所有的文件，但无法保持原来的目录结构。这一测试结果显然与NTFS分区采取MFT（主文件表）存储磁盘目录信息密切相关。

在FAT32分区下，FinalData表现仍较出色，但也存在一些问题。无论部分删除、完全删除、快速格式化、完全格式化，甚至在FAT32和NTFS之间反复格式化，软件均能使用簇扫描方式得到较高的数据恢复率。这里不给出具体数据，是因为对比恢复前后的文件，发现7级目录以前的均能被正确恢复（根目录计为第1级目录），而7级目录之后的数据（包括目录本身）则完全不可见。另外FAT32分区被恢复后文件只保持了部分目录结构。

最后FinalData 2.0提供的若干特色功能使软件的实用性大为增加。对于成功恢复后的文件，软件提供了“文件浏览器”功能，可在恢复前使用16进制查看文件（图3），无需再借助第三方工具提取残余信息。此外还能使用该软件对当前的文件系统信息进行保存，以便数据恢复时得到更准确的结果。最后，“修复Office文件”和“电子邮件恢复”功能也让软件增值不少。

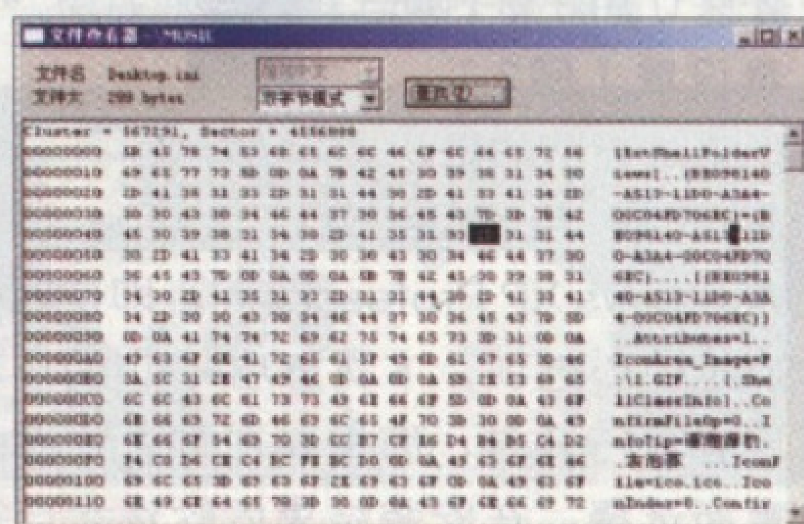


图3



编辑点评

FinalData 2.0除保持原来的数据恢复能力外，还增加了许多实用的功能，提高了恢复数据的机率。但在FAT32分区下对目录结构的支持仍有提高的可能。此外，其价格对个人用户仍显得偏高，建议在中国市场也可推出v2.0的标准版和专业版。



厂商：北京江民新科技术有限公司
上市：2002年1月
售价：199元
附件：产品说明书、用户回执卡
推荐：普通电脑用户
咨询电话：8008102300

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 炎枫

KV江民杀毒王2003黄金组合版

KV杀毒软件最早的版本KV6于1991年在DOS时代推出，是国内较早的杀毒软件之一，在国内一直享有较高的声誉。最近江民公司又推出了最新版本的KV江民杀毒王2003，我们在第一时间内拿到了这款产品并进行了试用。

此次推出的有标准和黄金组合两个版本，我们拿到的是后者，这一版本除包括杀毒王2003标准版，还附有单独发售的江民反黑王（网络安全保护工具）、江民修复王（电脑数据修复软件）以及豪杰超级DVD3（图1），相比标准版，其售价也相应提高（标准版售价为99元）。下面我们主要对其中的主打产品杀毒王进行介绍。

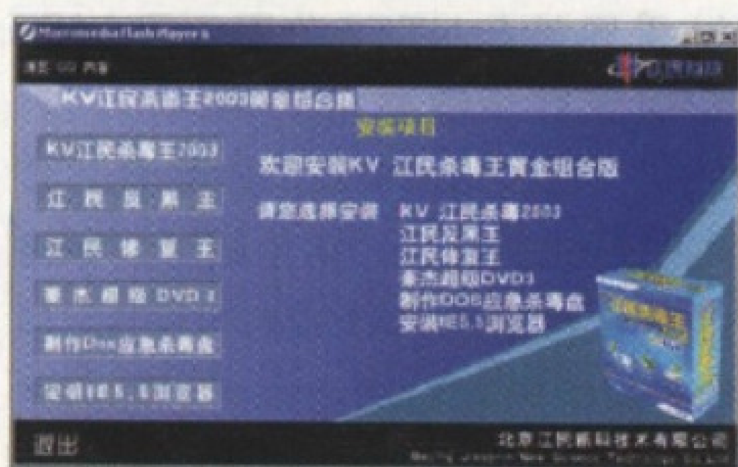


图1

第一次安装软件时需要插入密钥盘进行验证，同时还会让用户进行防毒设置（图2），但有些迷惑的是，测试使用的是Windows XP Professional，即使在安装时设置了监控中心选项，下次重启时KV的自动监控程序并没有自行开启，而需要在其主界面的“设置”中重新选择。在安装结束后软件会自行启动杀毒程序对系统进行全面扫描。这次扫描的速度较慢，对系统资源的占用率也相当高；但此次江民对其扫描病毒引擎作了优化：在病毒数据库和扫描引擎版本没有升级或变化的情况下，已经被扫描过的无毒文件的特征码（主要是文件大小）会被记录，下次扫描时若特征码未变则不再查杀。这一技术确实加强了后续的查杀毒速度。

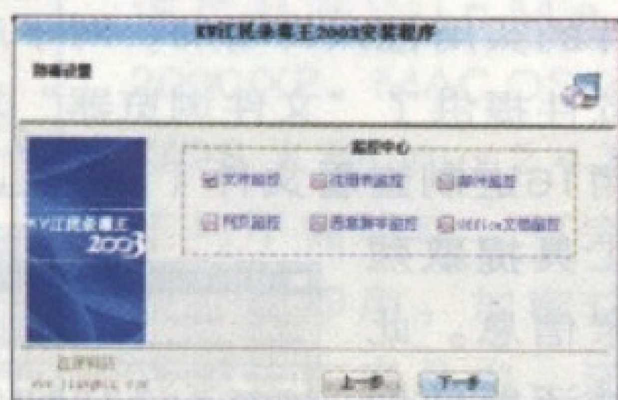


图2



图3

初次使用给我们的感觉是江民在加强用户易用性方面下了不少功夫，软件提供了3种扫描目标界面，其中的“简洁目标”界面对初级用户来讲还是很友好的（图3）。此外江民还将自己的产品内嵌至Windows系统的文件浏览器，在进行文件浏览的同时，只需点击工具栏上的相应图标，就会在当前窗口下出现杀毒扫描栏，并立即对当前文件夹开始杀毒或查毒，而无需另外运行软件（图4）。此外实时监控程序在发现病毒时不再弹出Windows系统所采用的警告框，而使用类似MSN消息的形式通告用户。我们认为这些改变还是降低了不少初级用户使用杀毒软件的操作门槛。



图4

在查杀及监控目标上，2003版也作了改进，如对ZIP包也可进行全面查杀和监控。在测试中我们发现软件对通过局域网共享文件夹途径传播的病毒拦截率较高，这在国内同类软件做得较好。此外，对注册表的监控也是一个较实用的功能，在必要时可以开启。但在开启了KV江民杀毒王2003的邮件监控功能后，发现会导致邮件客户端（测试用机安装的是Becky!）不能正常连接服务器。

编辑点评

相对前一版本，KV江民杀毒王2003在操作界面上做出不少方便用户的改变，经优化后的引擎可提供更快的扫描速度。但软件本身还存在一些Bug，与系统的兼容性也有待提高，希望厂商能在用户升级时解决这些问题。

记者手札

网络的三个影子

■本刊记者 生铁

有人对我说，在中国最早一批接触网络的人可算是精英。虽然在我的追问下这个人并未给出“精英”这一概念的范围，但是，我想大多数人都能明白他的意思。据说中国的第一批互联网使用者是全国1000多名科学家。你从来没一次见过这么多科学家，对么？

1998年以前“网络”虽已在民间有了广泛的群众基础（那时就已经有网恋的案例了），但它在国内依然是少数人之间进行着的崭新前卫的交流方式，远不像现在这样，随便哪个小镇上都有网吧供消磨时间；也还远未像现在这样彻底地改变着整个社会群体的思维方式和生活方式。

正如我们所知的，任何新生事物都是由少数人开始尝试，然后推广到大众中去。普及是一种必然，但当网络普及到大众中去的时候，先行者们发现，网络已经变味了，已经不再是他们以前所知道的那个“精英俱乐部”了——不仅是变味，甚至还有点泥沙俱下的感觉。

今天这篇文章所要试图描述的，正是网络在中国普及之后普通人与之发生的种种关系。它不是写给专业人士和网络发烧友的。

这篇文章分为“交友”、“论坛”和“网络游戏”3个部分。因为我认为这3个名词几乎涵盖了普通网民最主要的网络生活内容。

至于这篇文章的主题是什么，很难说，或许是因为我实在厌倦了我所读到的所有关于网络交友的文章，或许也仅仅是想挣点稿费。

实际上，笔者在写作专题的过程中，一直没有脱离网络的帮助。如果有一天，某个人坐下来对你说：“咱们聊聊我刚做过的一个梦吧。”但他此时依然在那个梦境里，你会怎么想？

交友



“没有戒备的邂逅，不一定要上网。”——某名酒广告语。

“网恋——21世纪的爱。”——某交友网站宣传标题。

在从事媒体工作之前，笔者对上网兴趣并不大，算是比较后进的网民。刚刚成为记者后，老编给过一个忠告，那就是若要了解一样东西最好自己亲历其中。于是我把刚刚卸载的QQ又重新安装上。当时想自己也交几个网友吧，缺乏这种感性认识的人又怎能说自己已经了解了网络呢？

这话听起来不那么诚恳。嘴馋就说是嘴馋，干嘛非说是尝手艺？其实这世界上有很多事发展到后来与它们的初衷并不相同，连网络的发展都是如此，更何况是人了。

在以后的工作时间里，笔者一直都挂着QQ，姜太公钓鱼，来者不拒，后来果然结识了一些很好的朋友。这中间也发生过一些难忘的事。现在，那些亲切的ID克服了我对ICQ类软件的厌倦，维持着我与作者和厂商间交流的那一点点热情。短短几年来，发现自己的社会交往已对网络产生了依赖性。

一个网络新人通常是从“交友”开始慢慢了解网络的。可以想象，当他的朋友第一次带他到

网吧或第一次帮他的电脑连通网络后，决不会忘记带他去逛逛聊天室。即使没有这样一位引导者，那么网络带给人最首要的刺激，也莫过于与陌生人之间的真实交流了。第一次与你在网上长谈的陌生人很可能就是你的第一位网友。

如果说无拘束的情感沟通是我们上网后很快就体会到的快乐，那么随之而来的则是强烈的惊讶感。我们会发现ROUTER、网线、ADSL、交换机、Modem……这些物质概念被忽略了，它们不过是张床。而人们在这张床上究竟梦到了什么，都已与床无关。我们第一次真正意识到，当思维从人类的面孔中抽离之后，在网络上，原来人们都长得差不多。从简单的一声"你好"开始，在刻意或散漫中开始一段对话。周遭世界的嘈杂都被屏蔽在这对话声之外。你能看到外界的混乱，但却听不到它。因为你知道在网络的那一边，有一个人比这整个世界都更对你好奇。有时无意中回过头看看你与某个人的对话记录，发现其中竟也夹杂着电影独白式的孤独。

每注册一个新ID的过程，人的动物本能就又一次凸现出来，只不过色彩、香气和形体都被文字替代了……即使是手法粗劣，你也同样能找到与你臭味相投的人。

因为这个世界太大了。

而在网络交友温情的另一面，又是些什么呢？在每一个午夜的聊天室里，你会看到，原来世界上竟有那么多年轻灵魂在强烈的饥渴状态下骚动着，成千上万，成千上万。而你诧异的只是：为什么竟有那么多人被那样深和那样长久地压抑着？

网恋、一夜情、成人网站、色情交易、虚拟性爱、因网络而引发的恶性案件……如此多前所未闻的信息依次无限制地为我们开放了。这已不再是古典笔友式的含情脉脉，而是个深夜里千万人的蒙面狂欢舞会。可也就是在这嘈杂的世界里，人们的心灵第一次得到了自由的慰藉。


"见网友"也成为商家宣传活动的卖点。

有些人可能要问：在接触网络之前，我的生活到底给了我多少？

是得不到满足、得不到尊重。

是被学校无休止地灌输现成的事实，却从不教会思考。

是对物质生活的庸俗追求（考好大学、找好工作、挣更多的钱）和对精神生活的无限忽视（与考试无关的爱好都是不务正业、早恋被视为品德问题）。

是压制人的基本特质之一的悲剧感，而提倡所谓健康积极的"正常的人格"。

是欺骗和说教。

社会心理学家弗罗姆在他的著作中这样说道："在我们的社会里，就一般而言，情感是不受鼓励的……情感冲动已被视为是不健全或不平衡的。用此标准来衡量一个人的心理健康，个人已变得不堪一击。"

然而人们并不都了解这一切。如果说一个现实中木讷腼腆的人在网络中变得粗俗放荡，不如说是他通过网络在不停释放着某种情感的需要。青年们试图在网上表达出自己被压抑已久的思考能力，但实际上他们已经不会思考，也不会去爱了。一个在日常生活中无法克服自己性格障碍的人，在网络上的交际最终仍将以失败告终。

前不久笔者在某小区的墙报栏里看到了一张官方印发的海报，其中首次以卡通漫画的形式来指导青少年如何避免网恋中的错误行为。在宣传海报中还印有这样一组数据：在由150位北京市政协委员历经4个月的调查后发现，在家庭使用电脑的中小学生中，上网的学生数量占到总数的81.3%，比成人多出22个百分点。其中7成的上网聊天，4成观看过色情网站。

笔者认为这个统计结果中的某些数据还是相对保守了。

值得注意的是这张海报与另一张指导青少年远离毒品的海报是并排贴在一起的。这一方面说明政府已经真正开始关注网络对青少年可能产生的消极影响，另一方面也说明这一问题已经成为相对普遍的社会问题。毕竟网络的开放性本身就很难控制网络内容与网民年龄的对应关系。再加上充斥在各大网站中的那些格调不高充满暗示的交友广告以及网络上大量良莠不齐的信息，使网民们会接收到很多关于"网络交友"的错误概念。那么什么样的网络交友又是正常和良性的呢？

邓岷江是成都网秀数字娱乐有限公司的总经理。他30多岁，第一次见面给人以干练和敏锐的印象，同时他也是国内首家拥有电信部门经营许可证的合法的成人交友网站"凤鸣会所"的创建者。无疑，他不但是网络交友现象的参与者和见证者，更是在国内



这就是“凤鸣网”新改版的首页。

引导网络交友向正常化和主流化发展的先行者之一。

几经周折，本刊记者在北京的一家宾馆中采访到了他。

记者（以下简称记）：邓先生听说你是学机械专业毕业的，之前又从事过出版行业，为什么想到要做一家成人交友网站？

邓岷江（以下简称邓）：我个人很喜欢上网，对网络交友也有兴趣。但我当时感觉国内的互联网缺乏一种成熟的交流气氛。许多门户网站的成人论坛和聊天室充斥着未成年人，而私人建的论坛也不规范，合法的不合法的东西都在上面出现。在这种情况下我产生了申请成立一家合法交友网站的念头。当时有很多人都说我不可能成功。但我就是不信，一定要试试。我当时有这样几个想法，一是我坚信人都是有交流的需要的，但首先要打破人们观念上的误区，明确“色情”与“成人”是完全不同的两个概念；二是既然国家允许开办成人用品商店，为什么就不能建立成人交友网站？第三是从生意角度考虑，网络交友这个领域成长空间很大，目前国内网民有几千万，我认为未来会在网络交友方面消费的人数在全国将不会少于600万。目前国外的交友网站做得很成熟。在最近的二三年里如果有外资进入国内占据了这个领域，国内的公司再想做就很难了，为什么我们不先做做看呢？

记：请谈谈建站的经过和网站发展历程？

邓：我不懂技术，在此之前也没有过私人论坛，我从一开始就是要成立正式合法的公司，按照正常程序申办了建立网站所需要的全部证照，网站技术人员则是招聘来的。当然这没有听起来那么简单。你必须用心去说服上级管理部门转变观念。2001年7月网站成立，到了2002年初盈亏就已持平。除了建站初期在其他网站和论坛作了一些宣传外，网站的影响基本是靠会员之间相互推荐打开的。网站目前有8万注册用户，它的赢利来源主要是收取会员费。网站发展到一定规模后，会考虑更多的广告合作和商业合作，那时网站所能提供的服务也会逐渐丰富起来。

记：怎样保证您的网站内容将永远是合法的呢？又怎样规避会员因交往可能发生的极端事件或纠纷？

邓：首先我们会积极配合管理监督部门的监控工作，而且申请加入会员时我们会通过一系列手段确认对方的真实身份，并将男性会员的年龄控制在24岁以上，女性会员年龄控制在20岁以上——我认为这样年纪的人会对自己的言行负责。对于网站内容更是有非常严格的控制。一旦有超过限度的内容出现是严格删除的。实际上我们的一整套规范措施有60%都是在网站经营的实践当中逐渐修改完善的。

记：您分析过网站会员的构成么？

邓：是的，我们的会员主要来源于经济比较发达的地区和城市，平均年龄在30岁左右，他们从事着各种职业，包括工商企业、媒体、IT企业甚至还有政府部门等，其中很多人月收入在4000元以上。如果说他们有什么普遍的特征，那大概就是对“平等交流”的强烈渴望。也许是因为现代社会生存压力很大，人无论其社会地位是高或低，其实都有这种需求。抛开阶层和利害冲突带来的禁锢，像孩子们那样交往。

记：目前是否有通过凤鸣会所交友而结婚的呢？

邓：有，而且我能肯定不止一对。

记：能发表一些您个人对于“网络交友”的看法么？

邓：我不认为网络交友只是一种虚幻。网络交友极大地扩展了人们的社交半径和在社会层面上的深入。人们在日常生活中，很难有机会与和自己收入、阶层、年龄和文化水平上跨度很大的人进行交往，而网络交友使这种交往成为可能。商业社会不是一直在提倡物质收入的中间层（中产阶级）最大化么？那么网上交友要提倡使人们在精神交流上的中间层最大化。一个封闭的社会往往是缺少创造力的，而网络交友丰富了人的生活、促进了人的交流，增长了人的见识。人们一旦了解了自己的潜能，对社会的创造也越多，这个社会也会更有活力，所以网络交友对社会是有益的。

邓岷江在访谈中还谈到了国内网民的特点。他认为国内网民的情商（EQ）普遍不高，在现实社会中，很多人缺乏把握自己情绪以达到目的的能力。国内的网友大都惧怕现实交往本身的冷酷性，不敢对自己的朋友和同事表达出自己本真的情绪，而将这种情绪的压抑带到网络上发泄。据他观察，许多会员在网络上交往的技巧也很差。直白粗略的自我介绍就像是一张张廉价散发的名片——你不伸出热情的双手，别人又怎能对你露出微笑呢？

“适度是相当重要的。”邓岷江还说，他认为沉迷于网络是一种非常错误的事情。至于青少年交友，他认为还是应当有所限制，而又有所释放。限制的理由很简单，因为青少年心智发育尚未成熟，他无法对自己的行为负责，而且有些东西了解得过早，反而会对青少年的心理发育造成永久性的挫伤。不过正常的网络交友并没有害处，如果中国的青少年群体中根本不能产生“网恋”，这恐怕反倒不那么正常。

这段访谈或许可以作为理解网络交友现象的一个侧面参照。写到这里突然想起某位女士接受笔者的网上采访时所说的话。她说网络交友的一个重要特征是“本真而轻率”。这个形容相当精确。

论坛



"互联网就是一张大字报。"——金山总裁雷军评价论坛时说。

快速新陈代谢的网络常常会给人带来一种物是人非的幻梦感。

在1999年的时候，笔者在当时的某文学论坛上结识了一位朋友，我们都比较欣赏对方的发贴文章，后来又互相通E-mail，感觉颇为投缘。在他的引荐下我加入了他与朋友所建立的另一个专题网站，成了那里义务的校对员、审稿编辑，并一度负责该网站的日常更新工作。在那里我颇结识了一批志同道合的好友，我们互相联络，交流写作技艺，经历了一段很愉快的日子。后来转行做媒体记者已经很长一段日子了，笔者依然觉得为那个网站义务帮闲才是自己真正的"本职"工作。

再后来，随着外界大环境的变化，美丽的网络泡沫逐一破裂，网站的成员也都因各自的生计而渐渐流散，由于某些理念的不同，笔者与最初结识的那位好友也疏远起来。

2003年的春节即将来临，笔者不禁又想起当时第一次有网友电话拜年时愉快的感受。短短的几年时间，似乎一切都变得那么遥远。当时那几位活跃于各大论坛的朋友，现在已完全失踪在网络上，你再也查不到他们的ID了。许多人在网络上出现，最终又在网络上消失。他们换一个名字，然后重新开始生活。

这个蹩脚的故事似乎与"论坛"没什么关系。笔者对网络始终有一种淡漠感，其中有过的感动，也和网络本身无关。但我知道很多人不是这样。有些人在网络时代找到了真正属于自己的理想。

Y君，27岁，程序员，任职于某网络公司。由于这一年来ISP商家的发展不景气，他决心离开这家与自己一起长大的公司。但在离职之前，却有一件事让他忧心忡忡。如果他离开这家公司，那么自己的那台私人服务器就无法再放在机房托管，而自己苦心经营的论坛也就面临着暂时关闭的危险。而且即使论坛能继续开放，他的那份新工作可能也不会使他有更多时间来维护它了。

"如果你的论坛不存在了，你会有何损失？"在Y君公司楼下的小饭馆里，笔者这样问他。

"别把话说得那么凄惨。总会有办法的。"他说。

"实在不行你可以把服务器带回家去玩游戏！"

"你境界就不能再高一点么？你是站长，论坛上的朋友们都看着你呢，你怎么能随随便便就关闭论坛，让大家失望呢？"他说，"论坛好不容易稳定下来，现在却要因为个人的原因而封掉，想想当时在论坛里9个人集资才有了160G的空间，多不容易啊。我个人投了几万在里面就不提了。还有更狠的呢，有人为了做论坛把自己的房子都抵押进去了。这是一种网络共产主义精神。"

"那你怎么看待论坛的存在呢？"我问。

"我认为'交流的需要'是网络普及的根源。而论坛是最高级的交流。它调动了人性中相对好的品质。论坛本身的特征会促使大家在仔细思考之后发表出自己最优秀的言论，产生思维的碰撞。而且它体现出一种共享的精神，大家有好东西，都主动上传给大家分享。人的天性中还有一种索取之后也要奉献的精神，论坛充分调动了这种精神，说难听了是虚荣，说好听了是一种付出所带来的成就感。而且人们来论坛玩，功利目的不那么强，都是喜欢这种氛围而自愿过来的，这是什么交友聊天室和网络游戏所比不了的。另外若想管理好一个论坛，大家都会出主意想办法，自发地建立起一套完整的制度。一个好论坛都有一套好制度。而建立这一切的乐趣是别人享受不到的。"

"所以人们就一定要来论坛交流？"

"人都是希望被别人瞩目的，杂志注重销量不就相当于一个帖子注重回帖数么？在生活里得不到瞩目，就到网络上寻求吧。而且你也知道，有些人不喜欢面对面的交流。网络满足了这些人的需要。我想除去最根本的交流需求外，论坛的老人大都是留恋这里的气氛，而新人看中的则更多是论坛所提供的下载资源。最新的电影、最新的游戏和最新的歌曲，只要你想要都可以找到。说到这儿，我认为论坛背后的精神支柱其实是网络共享者，0Day组织你听说过么？"

"你所谓的下载资源不就是一种盗窃么？"

"你说的那是法律上的事，我和你谈的是一种人文精神。"

"从什么时候开始你抱定这种人文精神决定要献身网络事业的？"

"不要讽刺我。最早当然是逛别人的论坛，但自己是搞技术的么，又有便利的带宽条件，就想为什么不干脆自己建一个论坛呢？先开始的感觉是好玩，后来就被套牢了，感觉是自己的一个事业，毕竟论坛的好坏关系到很多人、很多朋友的快乐和交往。"

"我觉得你的论坛做得不算是成功的，就我所知目前国内最好的论坛日平均在线人数多达3000人呢。"

"首先，我追求的不是人多，而是私人俱乐部的感觉。我要限制VIP成员，人太多只会毁了一个论坛。其次，无论如何我坚持做下来了，许多红极一时的论坛最后都由于开创者对网络感到厌倦而关闭了，还有的把一切网站相关的工作转移给可靠的版主和朋友，包括维持网站运转所需要承担的费用。像我这样规模、有自己服务器的论坛，开放半年消失的就更是不计其数了。"

"他们为什么会感到厌倦呢？"

"大概是将全部精力都放在网络上，失去了生活中其他一些更美好的东西。而且成功者也会有一种奇怪的反感，他们甚至会厌恶那些整日围绕在他论坛里的那些人。那些人根本不是他最初希望论坛所能聚拢的人。论坛的管理者一代接一代，我所知做站长的时间最长的不超过3年。我和我朋友之间常说这样一句话：铁打的论坛流水的兵。"

"这句话编得并不好。"

Y君苦心经营的论坛，很典型的网站页面。

有时笔者在想，如果这个世界上根本就没有网络，那么Y君会有什么其他的人生理想呢？也许他有，但所有那些和他一样视论坛为生命的青年，也都一定会有么？

笔者在写作这篇文章时，试着去了解论坛在国内的发展历史。在调查的过程中，有人告诉我最早的BBS就是论坛，而论坛发展到后期就是社区。但也有很多人说，BBS根本不是论坛，不管怎样，这不会影响到我们享受论坛带给我们的种种快乐。笔者还发现，创建论坛以及热心参与论坛建设的人，年龄在25岁到30岁之间的占据了很大比例。非特殊主题的论坛中，其成员的成年化倾向非常大，网络论坛和社区正在渐渐成为主流社会人际交往中的重要构成。通常我们会发现，如果世界上没有了网络，对于一个中等收入的普通城市网民来说，他的社交范围将缩小1/5甚至更多。

有时在浏览旅馆预订网站或汽车销售网站的论坛时，你不光可以看到官方的一些介绍，更可以看到某些"过来人"的评价，他们通常会大骂某个旅馆肮脏透顶，或者对自己购买的某款新车扼腕后悔——这种来自素不相识者的信息，或许有些偏激，但这也可以理解为Y君所说的"共享精神"吧，只是这么想想都觉得感动。

网络游戏



“什么是游戏的黄金时段？你什么时候玩游戏，什么时候就是它的黄金时段。”

——寰宇公司总经理傅世华

网络游戏根本不是传统意义上的电子游戏，因为它没有结局。

20世纪70年代，德国的KRAFTWERK乐队有张电子音乐专辑叫“Computer World”，它描绘了当时人们普遍认知中的未来世界——一个电脑完全普及的虽然更加异化但却新奇的世界。普通人在想像一个未来世界时，通常将幻想力放在人与计算机也就是人与物之间的关系上。但实际上科技发展到今天最大的成就还是在人与人的交流上。


连米老鼠也要进入网络游戏时代了。

电子游戏与网络游戏的发展正体现出这样一种特点。电子游戏，现在流行的准确称呼为“交互娱乐”（Interactive Entertainment）。交互是与谁交互？笔者与同事进行了讨论，最终我们认为，它最早指的应是人与游戏之间的交互。人不再是呆呆地坐在电视机旁和电影院里接受被动填鸭式的影音教育，而是与那些影音产生了互动，这对于填鸭教育是一种改革，更可以说是一种背叛，之后就是前所未有的代入感，人们不再是一个旁观者了，人们是主宰者。还有什么比这个更刺激的呢？

可是由于人类欲望的无止境——最后网络游戏出现了，它背叛了单机游戏。

我想20世纪70年代的人一定不会梦想到未来时代的家庭娱乐会是这样一幕场景：

一个50岁左右的性格非常世故的家庭主妇，每天晚上在忙完家务之后，坐在电脑前开始运行一款韩国人制作的网络游戏。这时她好象变了一个人。她在游戏里以一个少女的形象出现。她在游戏中热衷于聊天和售卖物品。她与其中一个男性角色在游戏里举行了婚礼。他们在游戏中以“老公、老婆”相称。而那个男性角色的扮演者是一位素不相识的十几岁中学男生。

你相信我讲的这个故事么？也许你不信，但它是真实的。我不想通过这个故事传递给大家任何意思，它本身就象征着网络游戏和人的关系。

网络游戏不是传统意义上的电子游戏，因为二者的受众群是不等同的。在国内流行的网络游戏兼具了网络社区和网络交友的性质（只不过它比起前两者更为复杂和离奇，它是虚拟环境下的再虚拟，并且涉及到了钱的问题）。很多从来不玩单机游戏的年轻女性现在加入到网络游戏的潮流中来。网络游戏随时可以玩，不玩的时候就放在一边，你的角色永远不会死（除非你自己死了或者游戏被关闭），故事也永远没有结束的时候。“没有结局”是我们在研究网络游戏时最关键和最不应该忽略的地方。通过网络游戏，玩家并没有真正进入到一个“故事”中，玩家没有游戏的最终目的，也看不到结局动画——不死，这恰恰是人类诸多愿望中最有趣也最可怕的。它是一种惩罚和放逐。

网络游戏在国内流行甚广的另一个原因是娱乐方式的匮乏。网络游戏属于低档消费的娱乐形式。玩网络游戏，平均一个晚上的网费、电费和游戏点卡费，加在一起也不会超过打一场保龄球或去一次游泳馆的费用。所以中国的网迷们更喜欢这种对他们来说相当前卫的娱乐方式。

笔者对十几位年龄在20至25岁之间、有经济能力并且热衷于网络游戏的青年做了一个调查，发现他们每人每天在网络游戏上平均花掉的时间竟超过了4小时，而与此同时，他们花在旧有爱好或消遣上的时间大大减少，特别是电视消遣，平均每天每人花费的时间减少到不足1小时。寰宇公司总经理傅世华曾对笔者说过一句话：“什么是游戏的黄金时段？你什么时候玩游戏，什么时候就是它的黄金时段。”

如果我们把一款单机游戏比喻成是一本书，那我们在读一本好书的时候，是在与它的作者进行最高层次的精神沟通，我们吸取他的精神养分，挑战着他的智慧高度。但网络游戏这本书不同，它是否是一本好书，只有一半取决于它的作者，而另一半，取决于和你同时阅读着它的读者的素质水平。

目前网络游戏中存在最多、争论最广的一个问题是游戏中的不道德甚至非法行为。大家通常是从法律和道德约束的角度上去探讨这些行为的。现在我们不妨从另一个角度来观察这个问题。

现代心理学理论认为，人类的文明是建立在对本能的压抑上的。为了文明的发展，每个人的本性都要做出一定的让步。这些让步包括人的贪欲、支配欲、侵略欲及报复欲等。

网络游戏开发者的初衷是延续现实社会中的游戏规则，比如公平、克己、勇敢、友爱……诸如此类。毕竟，这些规则可以使人们更安全地去生活。但他们忽略了重要的一点，即人类天性中的这些负面情绪是需要一个发泄途径的。而恰恰是网络游戏为这种情绪提供了温床，使许多心智发育未成熟以及某些有特殊需要的人，在网络游戏中彻底放纵着自己所有的负面欲望，在游戏里干尽了干绝了坏事，反过来又抱怨游戏运营商——说他们把游戏做得太冗长，耽误了他们的时间，还不许他们使用外挂软件……面对着这样的玩家，网络游戏运营商又不得不硬撑着做出一副服务行业的微笑面孔来。

心理学家研究发现，除去性冲动和自卫冲动外，破坏欲也是也是人类行为中的一个重要动机。关于有些玩家在网络游戏中众多不轨的和令人头疼的问题，我想可以通过这样一段话来解释："生命受阻越大，想要破坏的行动越强；生命实现得越多，则破坏行为的力量越小。破坏行为是生命受阻的结果。""破坏行为是一种企图逃避无法忍受的无权力感的行为。"

这就是为什么在网络世界中不负责任做坏事的通常都是未成年人，这也就是为什么中国人在玩网络游戏时最强烈的需求是满足虚荣而非交流和扮演。

但如果你只是用所谓的社会通用的道德观念或者单纯用法律逻辑来评判这一切行为，那你永远也得不到真正的答案。

网络游戏不会消亡，正像爱情电视剧不会消亡一样。

网络游戏的兴起，带来了各种痼疾，外挂、诈骗、黑市交易……每一次只要牵扯到利益的问题，人类就又变成了不折不扣的动物。但作为一种新生的事物，网络游戏必然也必须经历这种混乱期。

自工业革命之后，人类不再崇拜自然，转而崇拜于自己的双手发明的东西。人发明了网络之后，自己却沉迷在其中不能自拔。人是贪婪的，其实人们一直在寻找一条道路，一条通向得到满足和得到尊重的路，寻找还在继续之中。

交流是网络的最根本目的，而藉由网络凸现出的人性的缺陷，则都是交流被压抑的产物。

我想说的是：网络不是虚幻的，它是至今为止人类依靠自身创造力所发明出的最大真相制造器。在这里，一切都通向人类的终极真实境地。

媒体文摘



eNet：1月8日 CMM5级认证之后

在国内软件企业赶超美印思潮的引导下，CMM的旗帜效应越来越明显。近日，东软大连国际软件园通过CMM5级认证的消息成为软件行业中的一个热点。在CMM最高级别认证的光环的笼罩下，东软能一下子获得飞跃吗？东软总裁刘积仁表示，只有当CMM成为东软员工的一种行为习惯，成为东软内部沟通一种语言，成为东软的一种文化时，我们才能真正理解CMM的精神，才能真正贯彻好CMM的过程。我们不能否认东软在软件开发能力上的提高，东软通过实施CMM评估的确能提高来自于国外客户的认知度，增强在全球市场抢夺订单的核心竞争力，融进全球软件市场大的游戏规则中去。但是否所有企业，都能够借通过CMM5级认证，来实现软件开发能力上质的飞跃，还值得商榷。

chinabyte：1月8日 手机单向收费还要过几道坎？

单向收费主体向来只有移动和联通，多年来为争夺用户，两家想尽办法绕开政策的壁垒，在不少山高皇帝远的地方推行被叫免费的优惠措施。但是进入2003年，已经从分家的阵痛中解脱出来的电信和网通按耐不住无线市场的落寞，频频出招，招招都攻向移动、联通的软肋。最近，华南发生广东电信推行手机休息站引起中国移动和联通强烈不满的事件，加上电信和网通的小灵通在全国呈加速扩张态势，使得1998年就吵得一塌糊涂的老话题－－单向收费重新凸显出来。





Love valentine's day

二月十四日的礼物

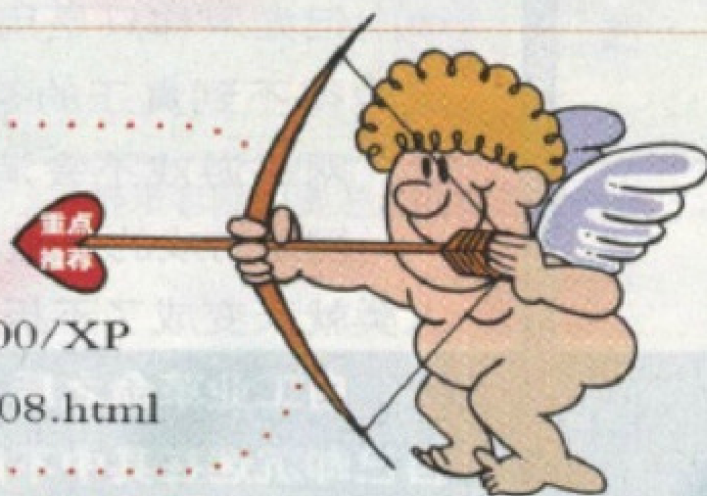
情人节暗香浮动，很多动人的故事又要发生了，你是否准备在这天向你倾心已久的她（他）表示你炙热的情感呢？你是否策划已久，却始终难以启齿？你是否正在苦苦寻找叩开她（他）心门的钥匙？因为爱情的复杂，总会演绎着一段又一段可歌可泣的故事，但复杂爱情的萌芽，往往只因一个很小东西的触动。如果你不想在情人节一个人黯然寂寞，回味那些曾经拥有的浪漫、美丽的日子，不妨试试我们为你准备的情人节礼物哦。

搞笑搞怪篇

若能在情人节逗得你心仪的MM或GG开怀一笑，或许会对感情的发展有奇效，不妨一试。

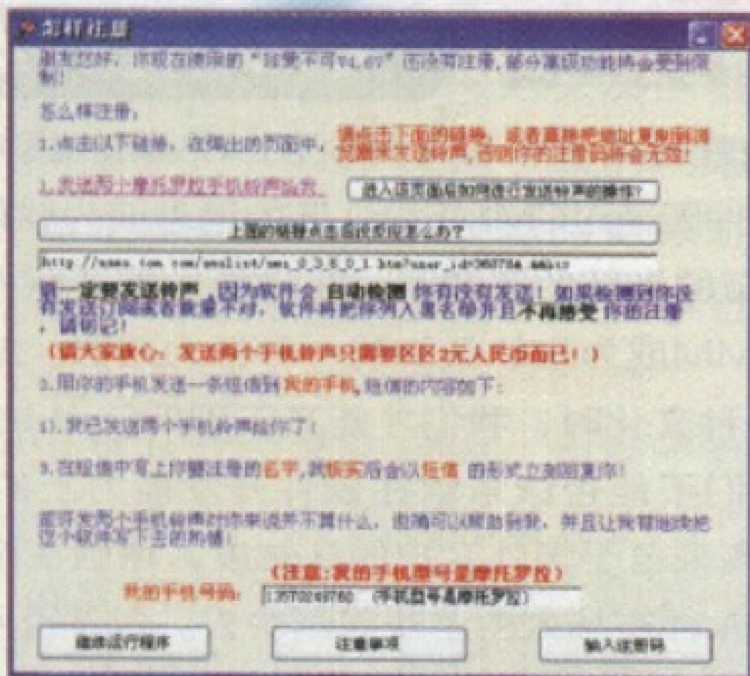


非爱不可



版本：v4.67　大小：827kB
授权：共享　平台：Win9X/NT/2000/XP
下载：http://www.skycn.com/soft/6208.html

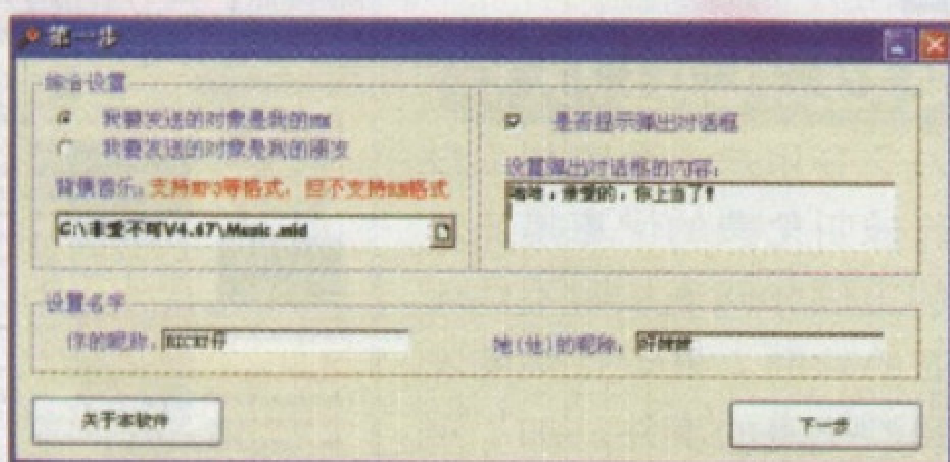
大家可使用“非爱不可”这个软件向自己心仪已久的她（他）表白，该软件的最新版本增加了对MP3等文件格式的支持，大家可以把自己隐藏在内心深处的心语通过它录制下来，并在软件运行时播放出来！该软件搞笑之处在于一定要别人按照自己的要求回答才能正常退出程序，它不仅屏蔽了系统热键，把鼠标限定在特定区域里面，而且在非法关机后还会重新出现，她（他）不答应自己的话就什么程序也用不了，可真够绝的！


图1



“非爱不可”身材娇小，而且还是一款绿色软件，恰好适合作电子礼物。从网上下载的“非爱不可”是一个ZIP的压缩文件，在使用时还要注意，最好确保自己的操作系统是Win98第2版或以上的系统，因为“非爱不可”程序需要VB运行库支持，而Win98第2版以下的系统不包含这一运行库。

如果要使用软件的全部功能，建议你最好还是注册一下。一旦运行“非爱不可”后，大家将首先看到一个如图1所示的注册提示框，只要单击该界面中的链接，然后在弹出的页面用自己的手机号码发送两个摩托罗拉的手机铃声给13570249760；在发送短信时，记得必须将自己要注册的名字写在短信中！软件开发者在收到用户的短信息后，也会以短信方式将对应注册名的注册号码发送给用户，此时只要单击图1界面中的“输入注册码”按钮，输入注册名和注册号码即可。


图2

倘若注册成功，就可向自己的MM表白心声了！在开始菜单中找到并运行“非爱不可设置程序”，在图2所示的参数界面中，设置对方的昵称和想倾诉的话语，如果想浪漫一点，

■重庆　罗应中
江苏　三月阳光

大家可以弄点有情调的音乐添加进来，这样可更容易俘获芳心哟！该界面中还有一个“是否显示弹出对话框”的选项，笔者建议大家尽量选择该项，以保证漂亮MM在运行你发送的内容时，以为是误中了病毒而被惊吓得花容失色，这样你可就“冤”了！此后一步步按照软件提示输入内容，最后一步结束后会自动在程序的安装目录下生成一个名为“Kitty”的子文件夹。

之后你可以把生成的Kitty文件夹复制到软盘上，或将该文件夹压缩打包，然后再通过软盘或电子邮件方式送给对方，同时想方设法让对方运行Kitty.exe程序。这里建议你打造一张情人节光盘，然后将这个程序安装后的EXE主文件设为光盘启动程序文件，送礼成功后对方一将光盘插入光驱，就自然落入了你的陷阱……当对方看到“爱死你了”或者“谁喜欢你这个猪头！”（图3）忍俊不禁却又不得不按软件所设定的方式回答，呵呵……



图3



LoveMe

版本：v1.1　大小：326kB
授权：免费　平台：Win9X/NT/2000/XP
下载：http://dnshow.myrice.com/soft/soft/douloveme.zip

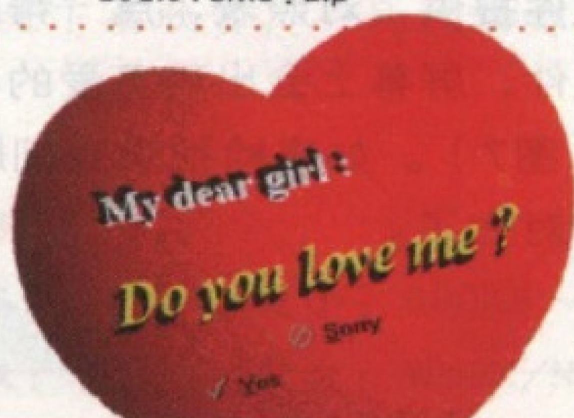


图4

相比于“非爱不可”，这款软件的设计是简单了些，但由于体积更小，适合于有带宽限制的朋友。从另一方面讲，如果你的MM对计算机操作不怎么熟悉，简单也是恰到好处。运行软件后，将出现一个很大的红心画面，界面非常漂亮，上面写着：“My dear girl: Do you love me?”你可以选择“Yes”或“Sorry”（呵呵，当然“Sorry”按钮是按不到的，图4）。对方MM只得选择“Yes”，这样将出现一个“Yes,I love you too.”的对话框，同时会在其下的文字框中滚动显示一大段情意绵绵的话，挺像一个媒婆的……



小兵的故事

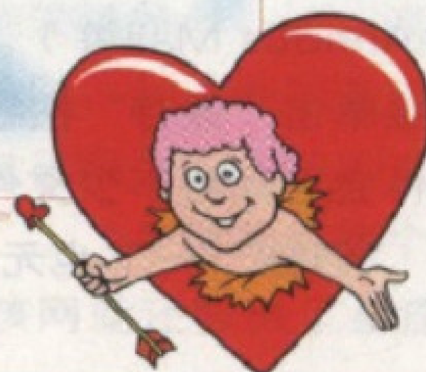
版本：第1集　大小：2.666MB
授权：免费　平台：Win9x/NT/2000/XP
下载：http://tv.showgood.tv/up_files/1036166400/1679330099.zip

这部动画是去年情人节时推出的，一推出便引起了轰动，情节简单，但画面、动作、言语搞笑而内容又不乏深度，震动了许多没有女朋友的男孩的心。一个无名的小兵，没有人知道他是谁，叫什么名字，更没有人关心他的内心世界。然而，他也有自己的思想、自己的感受、自己的喜怒哀乐，更加让笔者欣赏的是，他很真诚，笔者认为真诚是世界上最美好的品质（图5）。动画最后说出了一句意味深长的话：明天不一定会更好，但更好的明天一定会来。

在搞笑篇中推荐这部动画可能有些不恰当。但是一想，有人喜欢浅浅一笑，也有人爱深沉的幽默，你的GG或MM属于哪一类呢？从另一方面讲，如果你真的在心中喜欢着一个人，而自己却又平平常常不引人注意；又或者你心仪的GG或MM也恰好喜欢你，而你却因平常无从说起爱意，为何不将这部感人的动画送给自己也送给他（她）呢？此外，很推荐相恋的人一起看这部动画，也许你们会变得更贴心也不一定。



图5



PRESENT

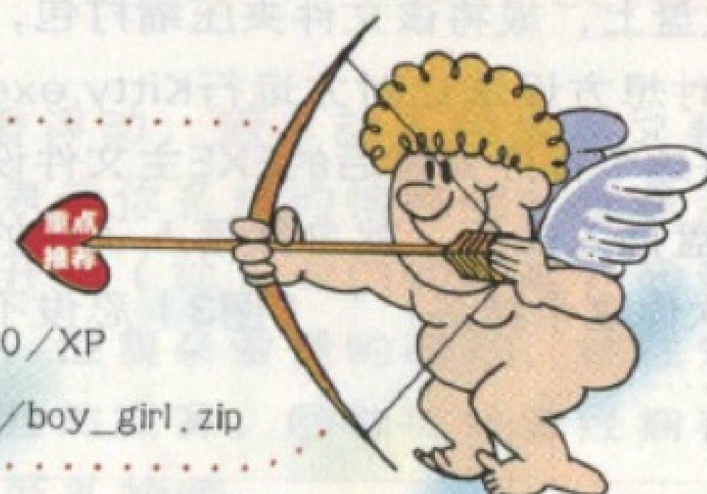
PRESENT

倾诉心曲篇

爱要怎么说出口？呵呵，有这样问题的朋友肯定不少，毕竟羞涩的感觉是爱情的动人之处，不过总是将心事留给自己听却也很是难过的一件事。趁着情人节这样的好机会，不要忘记迈出勇敢的一步。表达爱意有很多种方式，文字的方式是最传统的，也是最有效的表达方式之一……

传话精灵

版本：v2.5　大小：758kB
授权：免费　平台：Win9x/NT/2000/XP
下载：http://ln-down.skycn.net/down/boy_girl.zip



倾诉心曲应当大胆与含蓄并重，因此笔者在这里重点推荐了这款颇有新意的软件：让可爱的小东西或小人替你传话。软件的使用非常简单，解开压缩包后运行其中的aniBuildPro.exe文件，进入主界面（图6）。如果有什么话你不好意思开口，比如得罪了自己的MM或GG，又或者难以直接对其表白，将要说的话输入到软件界面的文本框中吧。在文本框下选择一个传话的“精灵”，记住是情人节，得选个可爱的哦（当然你要有性格或者想搞怪，那也不妨另类一把）。选定“精灵”后，点击下方的“建立发送文件”，软件会提示建立主题成功。这时回到软件的解压缩文件夹，发现里面多了一个EXE文件（文件名会随你选择的精灵不同而相异，软件提供了对照表，点“帮助”即可查看）。试着运行一下软件，屏幕上会出现可爱的小精灵，将你的话准确“说”出（图7）。如果检视没有问题就可以将这个EXE文件直接邮给对方了。

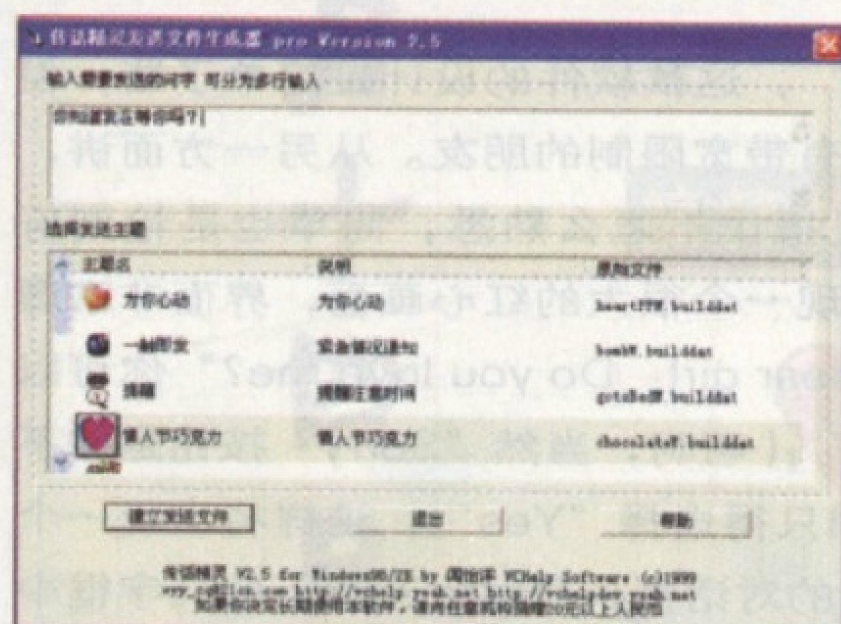


图6

图7

心跳情书是情书生成类软件中公认的佼佼者，最新版本为v2.5，但大部分功能必须注册后才能用。而v2.0版本提供了30天的试用期，功能和v2.5相差不大，因此建议下载v2.0试用版本。

运行软件后首先出现启动画面，用鼠标点击界面的任一位置即可立刻进入。单击“工具箱”→“情书书写向导”菜单项，将弹出4种书写方式选择界面：组合式书写、模板式书写、电脑自动书写、DIY式书写（图8）。最简单的方法是电脑自动书写，只要按一下“开始书写”按钮，程序就会自动书写，如果还觉得不够多，可以自己输入需要的句数（默认为30句随机情话），然后在子窗口文本框直接编辑。再简单一些可以使用模板式书写，这一模式将直接套用现成的情书写成自己的电子情书，特点是快速、简单（图9）。使用组合式书写显得交互性就比较强了，你可以选择要书写的情书类型，之后左边窗口双击选择情话，在右边窗口中组合，至于情书写得怎么样，就看你句子搭配的功夫如何了。建议情书写完后修改一下标点符号。如果你实在是写情书高手，就直接用DIY方式自己动手写好了。

选择好书写方式后，下一步就是要选择最后生成情书的形式，可直接保存为文本文件，也可选择软件提供的网页形式（彩色网页要注册才能使用），建议你仅用此软件设计文本，若要设计网页封底可以由邮件客户端来生成（如Outlook、IncrediMail，甚至可用插件Annotis Mail等）。

情书文本编辑完成后，直接单击“保存”按钮即以文本格式保存。比较讨厌的是这款软件会自动将不少文件类型与其自身关联，但为了情人，呵呵，“牺牲”一下也无所谓了。:)

心跳情书

版本：v2.0　大小：1.359MB
授权：试用　平台：Win9X/NT/2000/XP
下载：ftp://ftp.download.com.cn/pub/new_games/love.zip

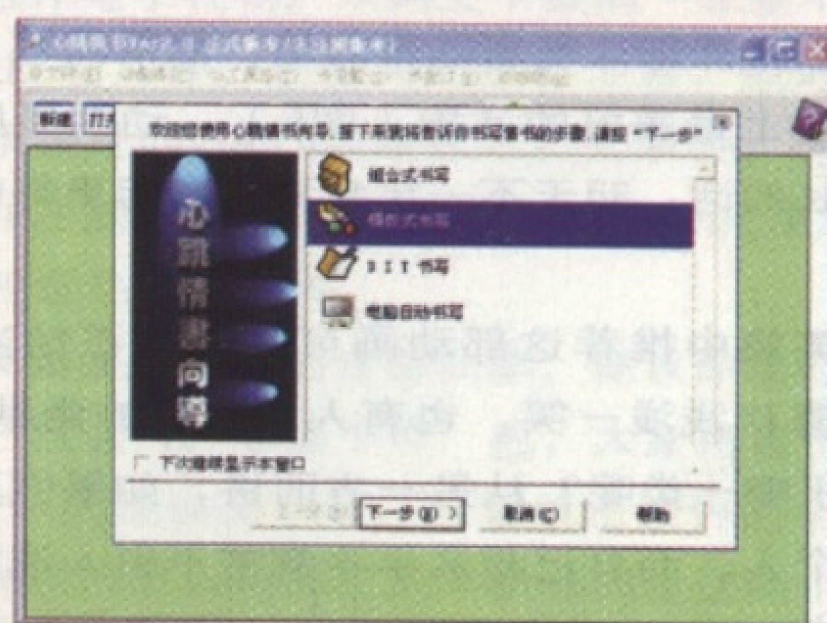


图8

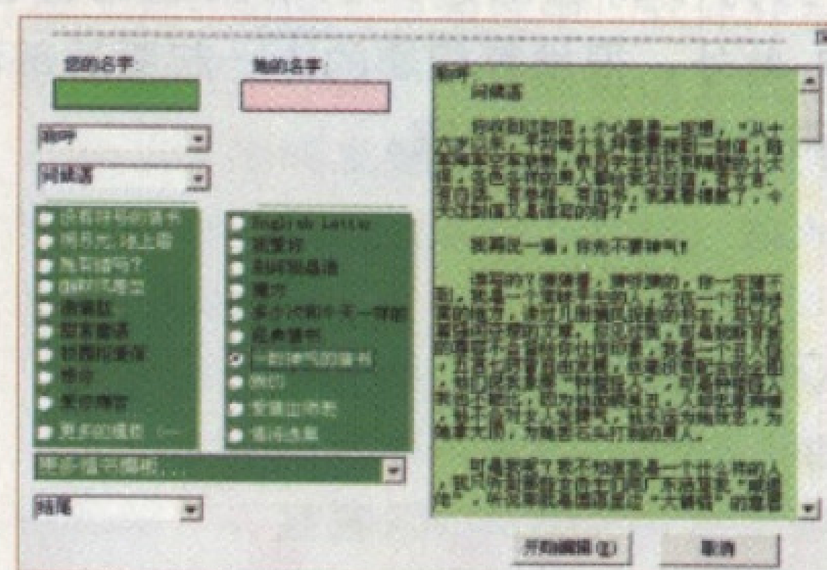
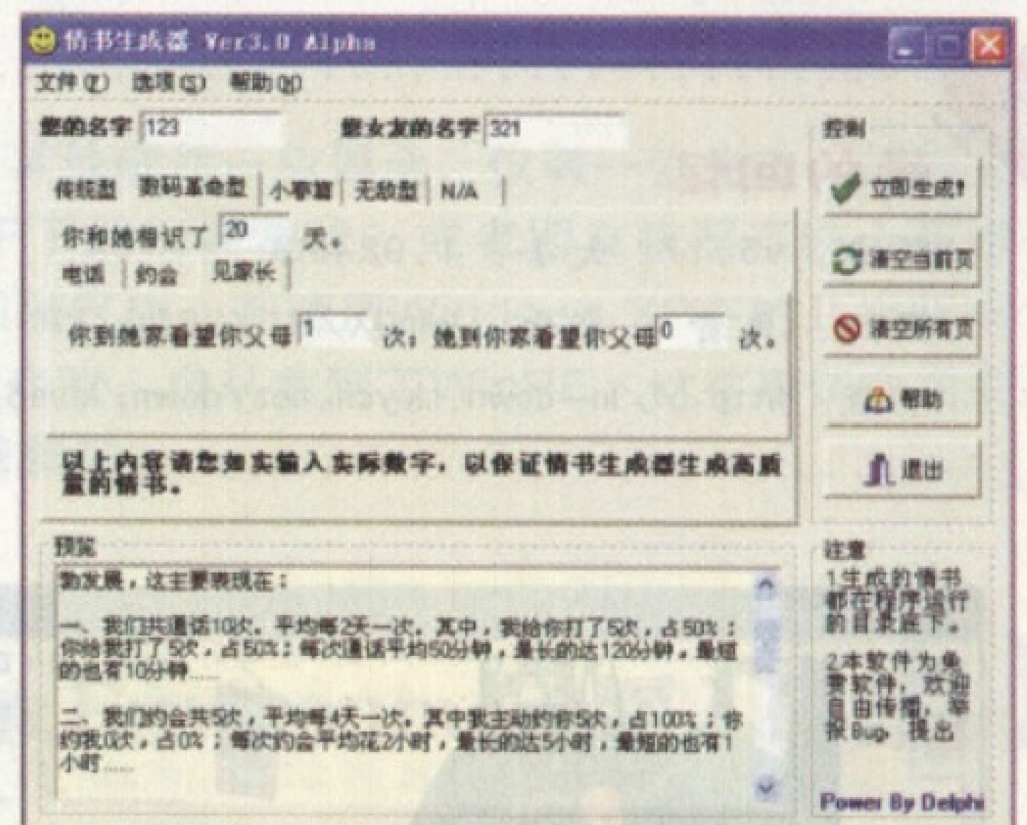


图9



情书生成器

版本：v3.0　大小：500kB
授权：免费　平台：WinNT/2000/XP
下载：http://love3u.myetang.com/gift/download/qs3.zip


图10

情书生成器是一个开发比较早的情书生成软件，到v3.0版本功能已相当完善了。给大家推荐这款软件的目的在于其生成的质量还算不错，特点是简单、快速。软件总共有4种情书类型可供选择：传统型、数码革命型、小春型、无敌型（图10，听名字就知道有深情也有搞笑）。选择某种类型后，你需要填写一些简单的特征信息，之后点击“立即生成”即可在左下的文本框中生成符合要求的情书。

纯情浪漫的东西可以用来表达心声，也更适合于送给已经有GG或MM的朋友，你们甚至可以一起坐下来欣赏，一切祝福都是希望在情人节这天相知更深！

纯情浪漫篇



九点零三分

版本：v1.0　大小：690kB～1.095MB
授权：免费　平台：Win9X/NT/2000/XP
下载：http://flystart.myrice.com/flash/coolsky.htm

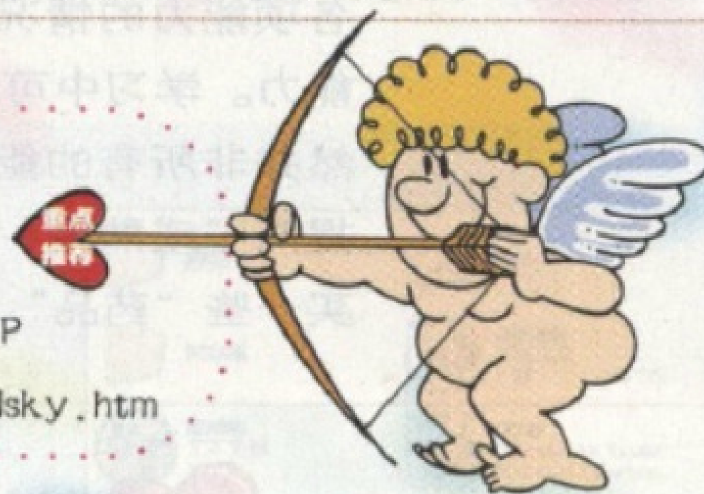



图11

九点零三分是备受大家推崇的Flash系列作品，总共有15集，每集大小不等，最小的仅有690kB，最大的也不过1.095MB，画面时而凄美沉重，时而清新亮丽，情节曲折，扣人心弦。整个故事对爱情分析入木三分，对幸福的诠释透彻、深入，让人看后陷入深深的思索，流连于理智与情感的小道上。各集内容梗概如下：

九点零三分之01：巴黎铁塔。2001年4月1日，开始学会遗忘那段心痛不已的感情……

九点零三分之02：忠孝捷运。漫步在捷运月台，看着一对对情侣，我的心渐渐冷却……

九点零三分之03：摒息的淡水线。不管什么时候，你都能紧握我的手……不放，好吗?

九点零三分之04：夜舞的哀伤。有没有一个人，你用尽了一生的力气还是无法将他遗忘?

九点零三分之05：拥抱孤单。2000年的最后一天，搬出屋子，这样，才能让我看清楚自己原来的样子……

九点零三分之06：吊饰寄情。一个吊饰送来一个问候，其实，女人要的只是情感的支持……

九点零三分之07：迷失。可曾想过，当你不信任对方时，其实是你在怀疑自己?

九点零三分之08：关渡大桥。有的人因为寂寞接受了一段错误的爱情，你呢?

九点零三分之09：交集。你心底清楚，对某个她（他），你比朋友还多了一份关心。

九点零三分之10：生日快乐。经历刻骨铭心的痛苦的人，才对爱有所彻悟……

九点零三分之11：再见向日葵。为自己的幸福出口，再给爱情一次机会！?

九点零三分之12：终点站。爱人和被爱，到底哪一个是幸福的?

九点零三分之13：选择。爱情会不会成为我们活下去的勇气?

九点零三分之14：找一个好天气。剪去长发，但剪不去的，是回忆……

九点零三分之最终章：如果有明天。九点零三分，台北的天空竟然下起雪（图11）?

说起Flash，这里同时向大家推荐一个网站：http://www.cnwintel.com/qsyz/cjsm.html（授人以鱼，不如授人以渔?呵呵）。这个名为“轻松驿站”的网站有19个联系紧密的Flash动画，全部围绕爱情展开，从心态测试到婚姻测试，几乎包含了恋爱的各个阶段，如“爱的漩涡中，测试你的心态”、“你会因爱而改变自己吗”、“与男生交往的重点”、“测试你对爱情的依赖度”、“爱情面包哪个更重要”、“剖析你的爱情观”等。同时该网站还提供了星座、生肖、血型速配功能。



爱的回忆

版本：v3.17 大小：1.924MB

授权：免费 平台：Win9X/NT/2000/XP

下载：http://ln-down.skycn.net/down/love3_1a.zip



图12

这是一款不可多得的恋爱养成小游戏，“恋爱”中的朋友千万不能错过（图12）。下载安装后，在“开始”菜单中运行游戏，点击“开始”→“开始游戏”，输入自己的名字并确定，进入游戏界面。界面很简单，不过功能很多。右边的绝大部分按钮现在你还不能用，点击文本框右边的“继续”按钮，文本框中便会出现：×××你好！你是否是第一次玩此游戏（在右方选中“是”或“否”再点击“继续”按钮来选择！）？若你点击“是”将进入“教程”，可在游戏之前了解一些操作方法，并可以快速熟悉游戏，否则请点击“否”来跳过“教程”。

游戏的目的是要你在3年的高中学校生活中，追求自己暗恋的邻居“灵儿”，当然还有其他许多女孩，但最后能否成功就要看你的能力了。游戏开始位置为主角的家，你可以用鼠标选取你想调查的物件。当你用鼠标移动到可以选取的物件时，软件会自动显示出此物件的名称，用鼠标点击便可使用它。游戏以主角在学校学习来提升各方面的能力，单击界面右方的“学校”按钮就可以安排学习内容，一般一次的学习内容要连续进行数天，中途不可改变。所以应在了解主角各项能力的情况下，视具体情况安排课程，以便提高相应的能力。学习中可能失败，成功以^0^标记，失败以*_*标记。当然并非所有的能力都是由学习来提高的，“离家出走”可以提高“成熟度”，“打工”可以提高“金钱数”，商店可以买一些“药品”……3年高中学校生活积累决定主角的结局。

Valentine's Day Theme是一个有关情人节的桌面布景管理程序，它可以允许用户用情人节桌面显示主题替代系统默认的桌面显示风格，包括桌面、图标、光标、声音、背景配色、开关机画面、Web背景等，此外最为重要的是该软件能以一颗红心的标志替代Windows原有的系统图标！

安装软件后，程序会自动弹出桌面主题设置界面，用鼠标单击其中的“主题”设置项，从随后弹出的下拉列表中选择“Valentine”，你的桌面马上变得很另类，无论桌面图标的外观还是桌面的显示背景，甚至是系统发出的提示声音，都散发出情人节所特有的爱的气息！从图13的界面中，大家也可以看到“我的电脑”图标变成了丘比特之箭穿透红心的图案，而“网上邻居”图标以及“回收站”图标也都包含有红心标志，连鼠标指针也变成了纤纤玉手，而且玉手上还有金玉钻石散发出的熠熠光辉呢。这样的桌面主题，一定要给你心仪的GG或MM送上一份！



Valentine's Day Theme

版本：无 大小：1590kB

授权：免费 使用平台：Win9X/NT/2000

下载地址：ftp://ftp.topwalls.com/pub/theme2/valentine.exe

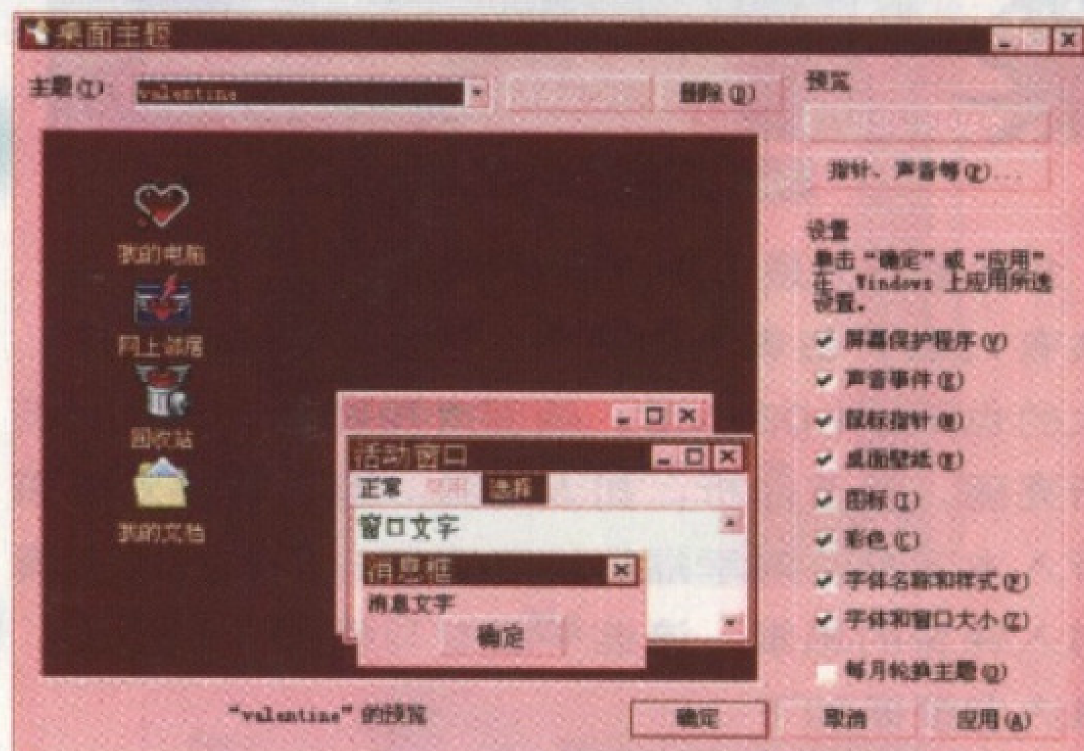


图13



最后需要说明的是恋爱是轻松愉快的，却也是庄重的一件事情，年轻时的爱情将影响我们的一生。以上软件只是为美好的情感添加一份调料，为灿烂的青春送上一朵浪花，更多的主旋律仍靠你来奏响，最后诚挚地祝福各位朋友都会在2月14日度过幸福的一天。

PRESENT

如果给你一台机器，没有硬盘，其他硬件一应俱全，仅有一张光盘，你能否直接在此机器上玩Windows XP下的扫雷游戏？或者朋友机器系统全面崩溃，你能否用一张光盘启动到图形界面，并使用Windows XP下的几乎所有命令行语句？呵呵，可不是笔者自吹，自从拿到了WinPE，这些事情实在是太简单了。不相信？请随我一路看来。

一张光盘玩扫雷？

——Windows PreInstallation Environment深入研究（上）

■广东 GZ

Windows PreInstallation Environment（WinPE）直接从字面上翻译就是“Windows预安装环境”，微软在2002年7月22日发布，它的原文解释是：“Windows预安装环境（WinPE）是带有限服务的最小Win32子系统，基于以保护模式运行的Windows XP Professional内核。它包括运行Windows安装程序及脚本、连接网络共享、自动化基本过程以及执行硬件验证所需的最小功能。”换句话说，你可把WinPE看作是一个只拥有最少核心服务的Mini操作系统。微软推出这么一个操作系统当然是因为它拥有与众不同的系统功能，如果要用一句话来解释，我认为与Win9X/2000/XP相比，WinPE的主要不同点就是：它可以自定义制作自身的可启动副本，在保证你需要的核心服务的同时保持最小的操作系统体积，同时它又是标准的32位视窗API的系统平台。当然，现在这么说也许难以理解，没有关系，下面让我们来仔细研究它。

WinPE概览

即使有刚才的解释，你一定还是对这个全新概念的Mini操作系统一头雾水，没关系，在这里我将演示一下其运行的全过程，相信看过之后你或许就会有大致的了解。大多数人获得的WinPE光碟（包括我手上这张ISO镜像光碟）应该是一张“Windows XP OPK”CD，意思就是Windows XP OEM预安装工具包CD。实际上，Windows XP OPK CD是WinPE 32位版本的一个可引导副本，也就是说，这张CD已经是个用WinPE定义制作的操作系统了，我们可直接用它来引导系统。先看看这张CD的目录结构吧（图1），总共有352MB，是不是有些大呢？其实由于这是个副本（至少包含了不少驱动程序），大小是由当时自定义制作决定的，若是WinPE的32位非自定义版本，其在磁盘上的镜像大约为120MB。

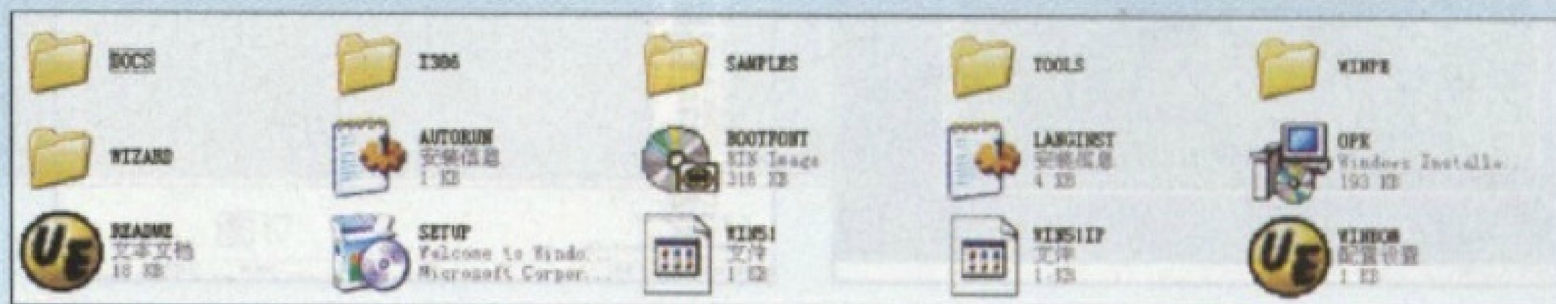


图1

1.引导WinPE

笔者考虑到网络环境等问题，主要的使用环境是VMware虚拟机和Virtual PC虚拟机，不过这两种虚拟机环境与实际PC环境几乎没有区别（就是说如果你不清楚虚拟机也没关系，就当是在真实PC上直接运行）。

将BIOS中设置成光驱引导，并开始启动系统，当屏幕画面上出现“Press any key boot from cd”时（图2），按任意键从光驱上的WinPE引导启动（图3、4）。如果你的存储设备驱动不被支持，在启动时按下F6键

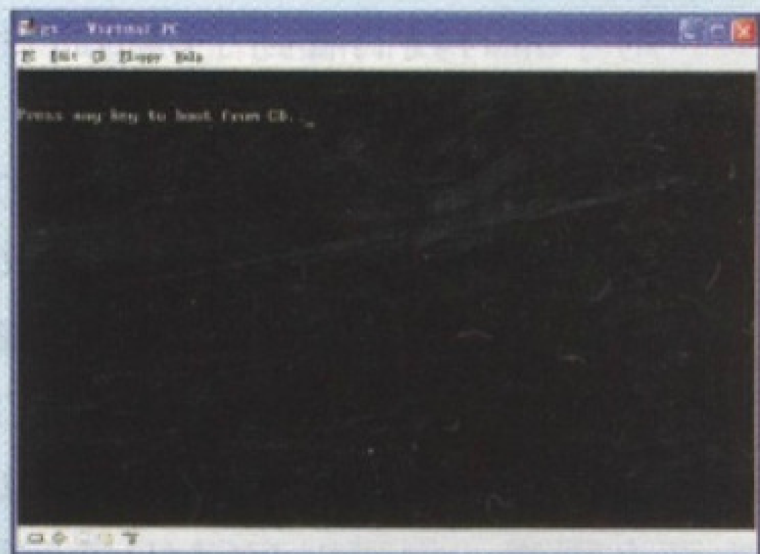


图2

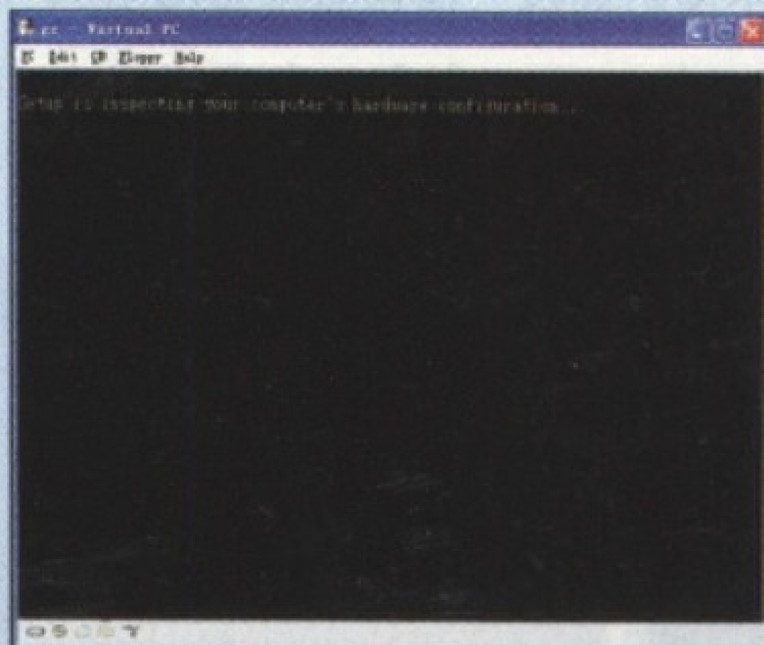
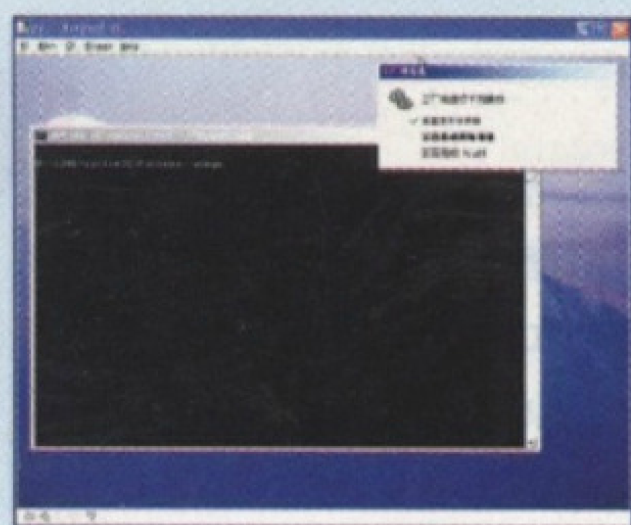
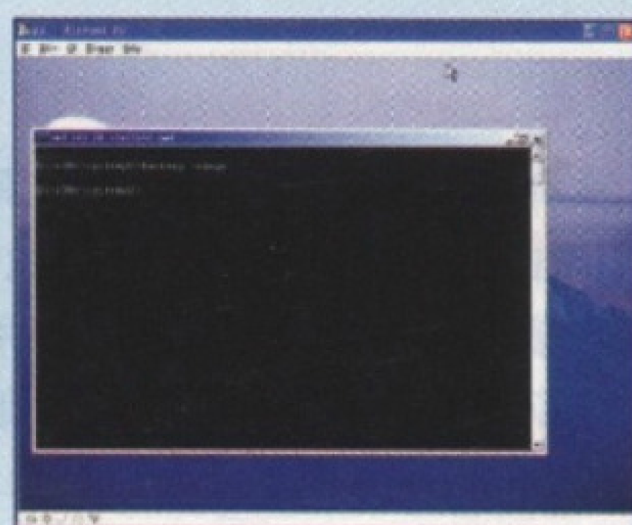


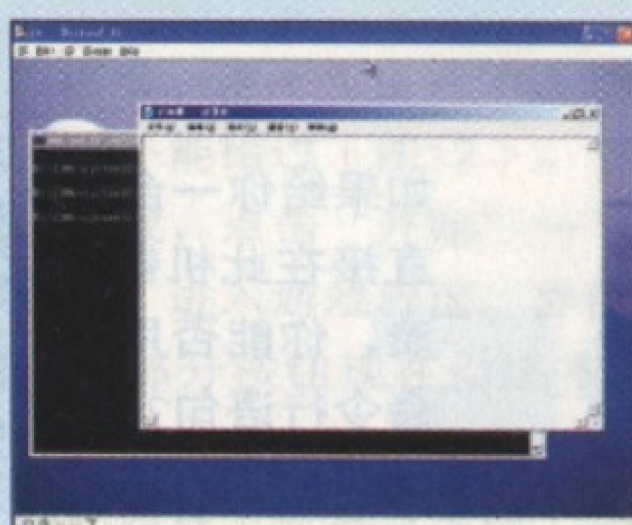
图3

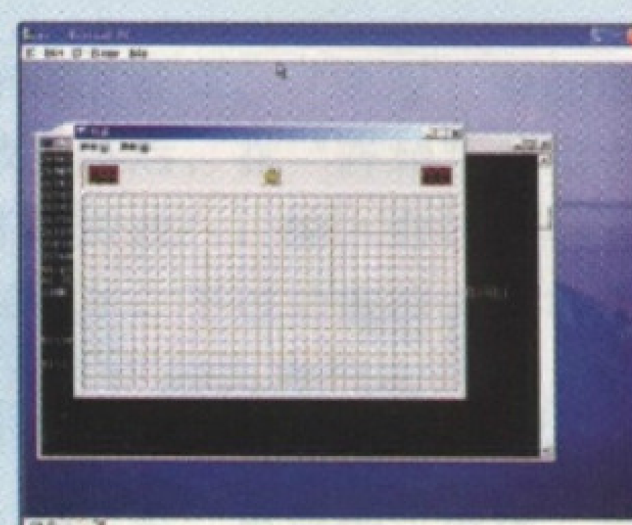


图4


图5


图6


图7


图8

可加载特殊设备的驱动。当启动到桌面时系统会做一些如调整分辨率的工作（图5），最后打开默认的CMD命令行解释工具，大家看看，是货真价实的图形操作环境哦（图6）。

可以看到桌面上空空如也，不要指望可以拿鼠标点来点去，毕竟是个什么应用程序都没有安装的最小化图形操作系统。但它确实是标准的视窗环境，光碟上带有记事本，在命令行下输入“Notepad”并回车就可打开（图7）；另外尽管光碟上带有的可执行的命令行工具有限，但明显可以自己添加，看看这是什么（图8）？没错，是我们最熟悉的扫雷游戏（现在知道题头所指了吧，呵呵），拿鼠标先玩玩吧，这是笔者从大家熟悉的WinXP操作系统中加入的（方法很简单，用ISO工具直接拷入刚才的镜像文件就可以了）。


图9

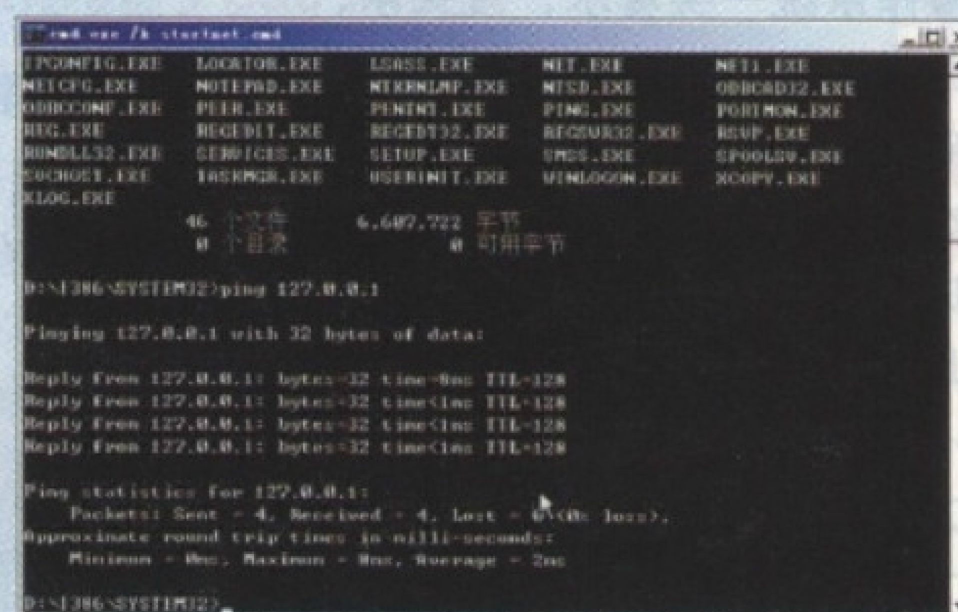

图10

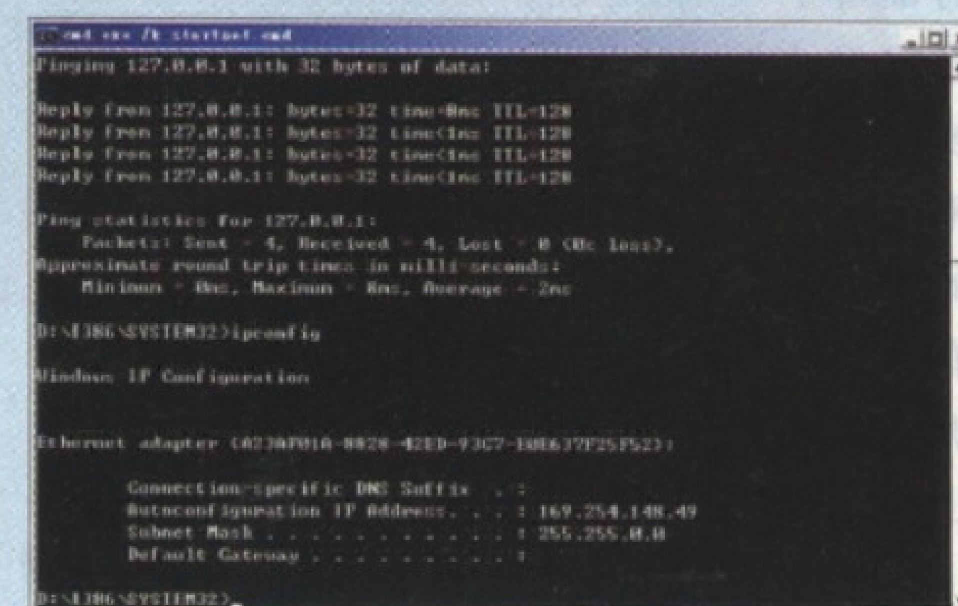
那么还是先回到CMD命令行工具中吧。默认的目录是\I386\system32\，输入命令行“dir *.exe /w”可查看有哪些可运行的程序（图9）。下面我们实际研究一下对个人用户有实际意义的WinPE特性的操作。

在光碟镜像中可同时看到32位和64位操作系统的工具（图10），对于个人用户来讲，你可用它直接引导没有安装任何系统的机器，并在其上实现32位系统的许多功能，这在后面会一一道来。

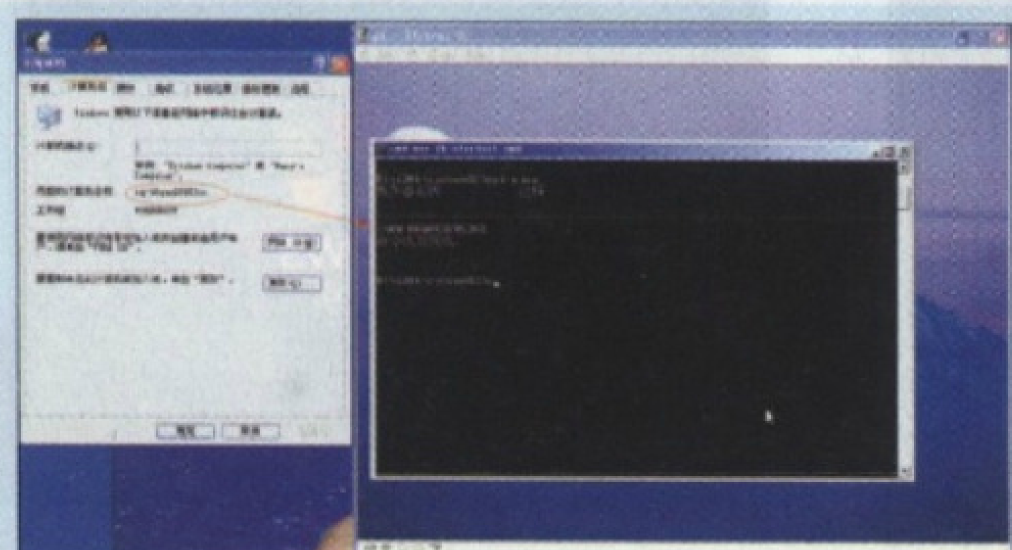
2.WinPE对网络的支持

刚才dir时我们看到了ping命令，熟悉这个命令的读者应该都知道，只有安装了TCP/IP协议才能使用，那么不管三七二十一，先来ping自己试试吧，在CMD中键入“ping 127.0.0.1”，回车搞定（图11），显然是可ping通的，这证明TCP/IP协议确实已在运行。再试一试光碟上另一个命令IPConfig，键入运行（图12），看到IP地址已经自动分配好了。既然网络确实已经连接，那让我们来实际操作使用吧（这里可能有不少从视窗系统开始接触计算机的朋友会对操作不知所措，其实并没有想象中那么困难，你可以在CMD中使用命令工具带“/?”参数来查询具体使用方法，如果你机器上本来就装有XP，那么在帮助中心查询就更方便了，多实验一下，掌握命令行以后你会发现方便很多）。


图11


图12

现在我的物理机和虚拟机构成了一个虚拟网络，使用光碟镜像中的net命令，在虚拟机中键入“net view”查看已连接的服务器（图13），这里显示的服务器“XQ-B6QAS26953EC”，名字表示虚拟机已通过网络连接了我的物理机器。我的物理机器上有一个名为TUKU的文件夹已经共


图13

享，所以再键入“net use e:\\XQ-B6QAS26953EC\TUKU”，意思是将物理机器上的共享目录TUKU镜像为虚拟机器上的E盘（图14），成功后可在虚拟机里自由地访问共享目录（图15），这时就可通过这个来做远程安装等工作。net命令还有不少参数，自己可以查阅并多加尝试，才可以发挥WinPE强大的网络环境功能，如果只是简单地访问服务器，上面的两个命令参数基本足够了。不过这里要记住用WinPE的机器可访问其他操作系统的机器，而逆操作是不能的，这是由于WinPE本身的限制，我们后面再讲这个问题。事实说明，WinPE启动后就可以使用网络环境。

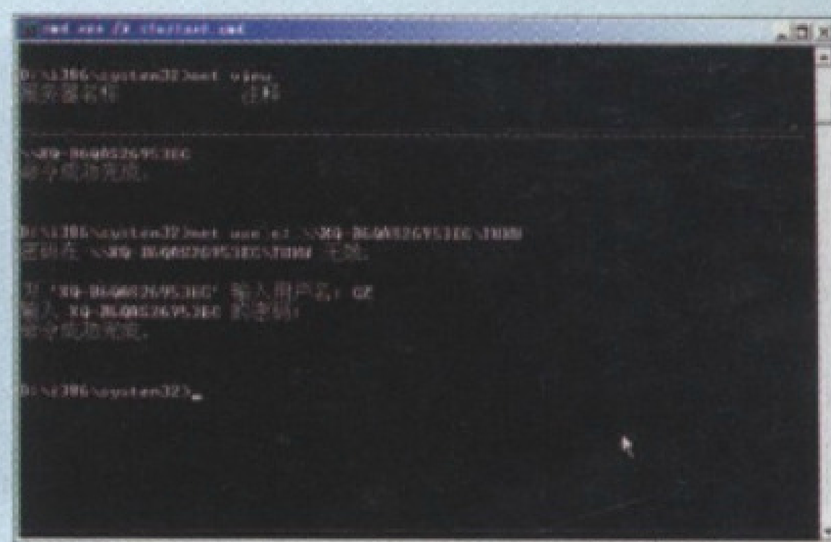
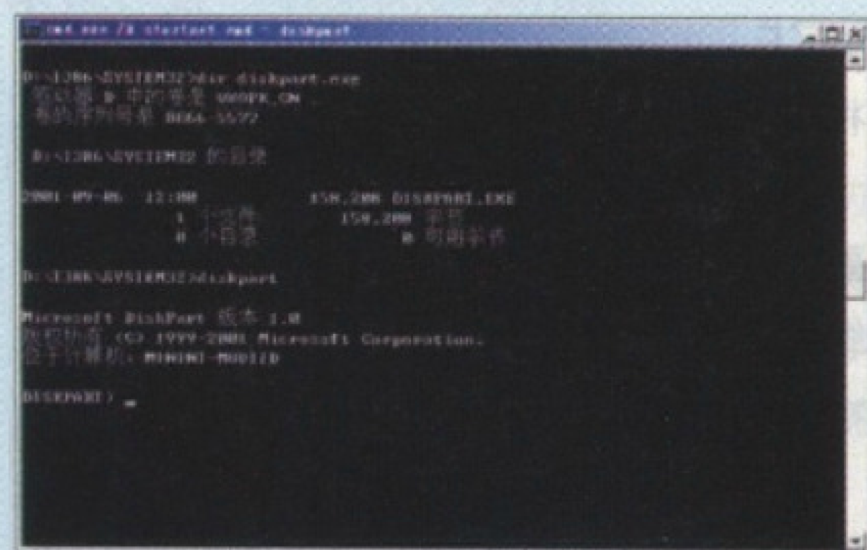
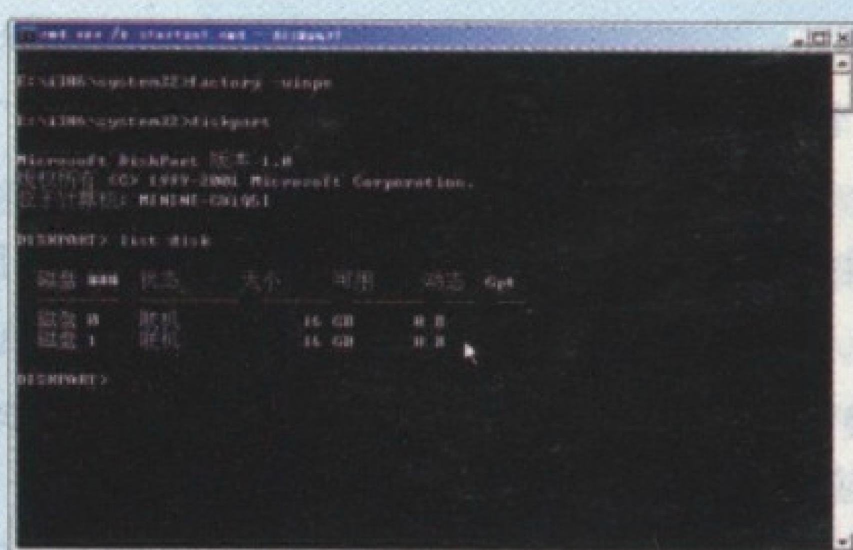

图14

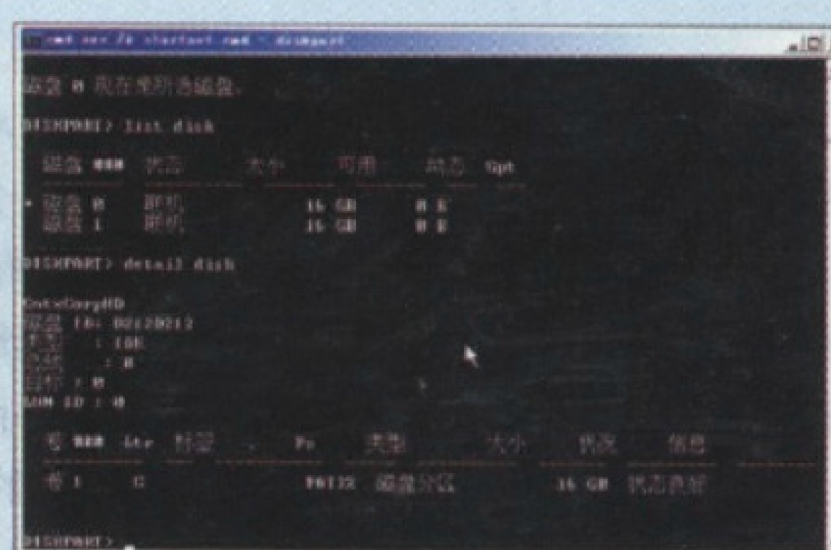

图15

3.利用WinPE创建、删除、格式化和管理NTFS文件系统分区

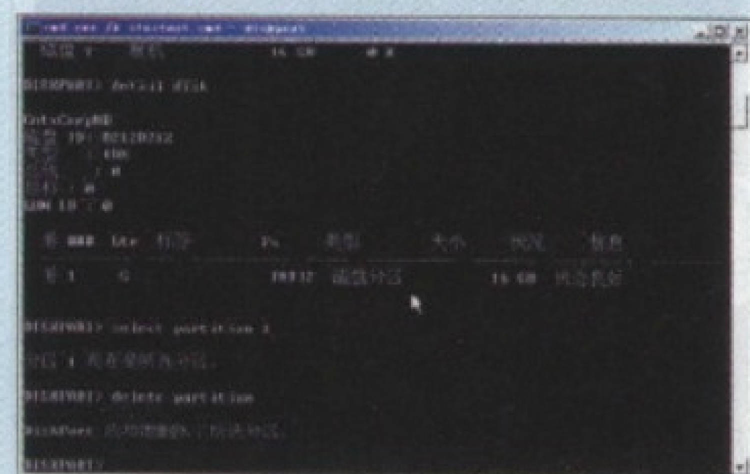
对于个人用户来说这个功能很是实用和方便。但不少朋友在dir完以后就叫苦，怎么只有format.com，没有fdisk啊，根本没办法分区嘛。其实这是个误解，Windows XP中针对磁盘管理工作有专用的命令行工具DiskPart.exe，它是一种文本模式命令解释程序，能让你通过使用脚本或从命令提示符直接输入来管理对象（磁盘、分区或卷），WinPE使用的当然也是DiskPart。


图16


图17


图18

在CMD模式下键入“diskpart”并回车进入DiskPart命令行解释（图16）。键入“list disk”，显示有两块硬盘（图17），分别为磁盘0和磁盘1。键入“select disk=0”执行，意思是选择指定磁盘，并将焦点转移到此磁盘，接下来的操作就都是针对它的（后面的操作都是一样，在磁盘、分区或卷上使用DiskPart命令前，必须首先将对象列表，然后选择要给予焦点的对象，只有对象拥有焦点时，键入的任何DiskPart命令才对该对象进行操作）。键入“detail disk”可以查看磁盘0的细节信息（图18），现在磁盘0整个是一个活动分区C，格式为FAT32，容量为16G。下面我们以实际操作将磁盘0分为两个区，分别为NTFS格式的8G主分区C和FAT32格式8G逻辑分区D，而将磁盘1整个转为FAT32格式的分区E来演示WinPE对磁盘的管理操作：


图19

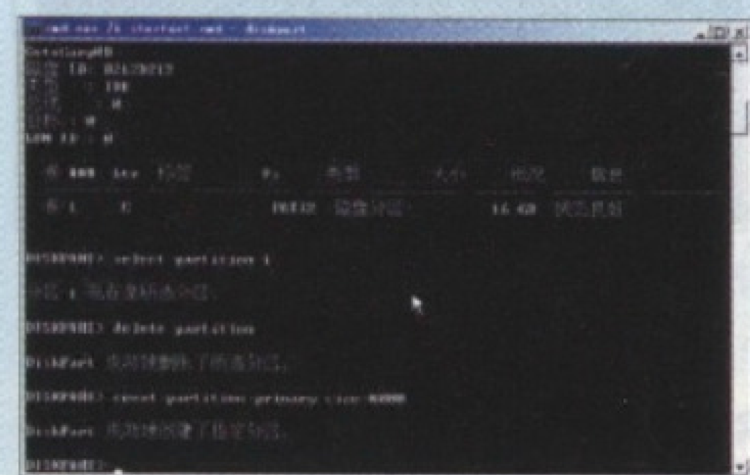
（1）执行“select disk=0”，将焦点转到磁盘0。执行“select partition 1”，将焦点转到磁盘0的分区活动C上面。

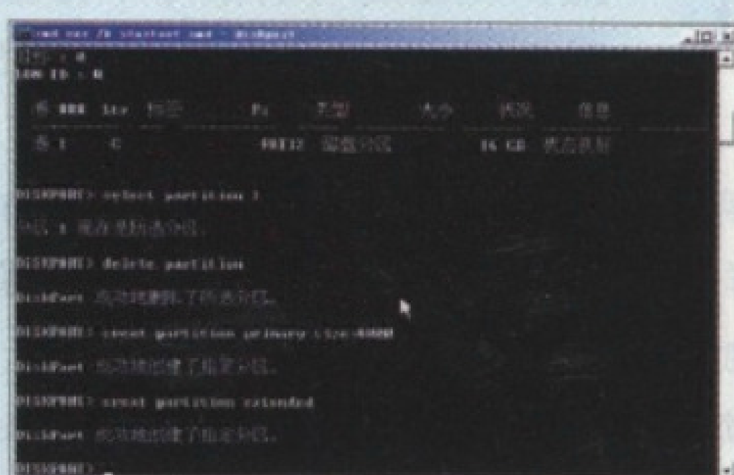
（2）执行“delete partition”将原来的分区C删除（图19）。

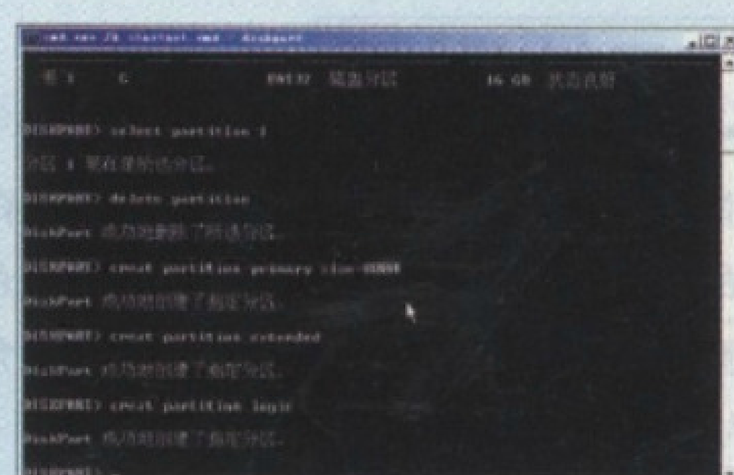
（3）执行“create partition primary size=8000”回车，在磁盘0上建立一个新的8000MB的主分区（图20），焦点会自动转到新建立的分区上。

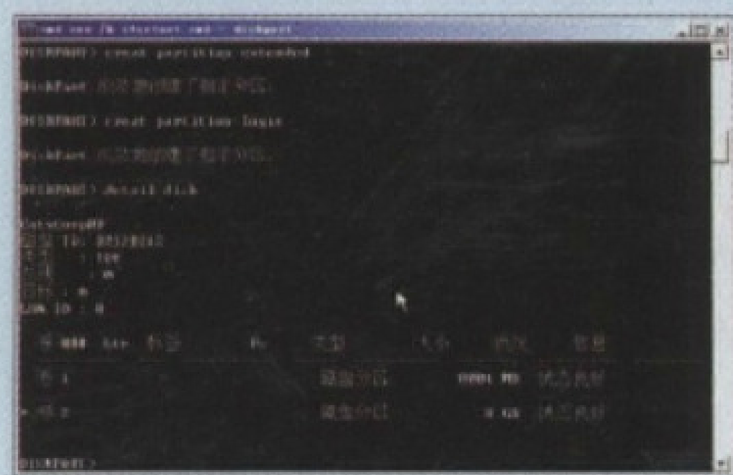
（4）接着执行“create partition extended”回车，将磁盘0上剩余的磁盘空间建立为扩展分区（图21）。

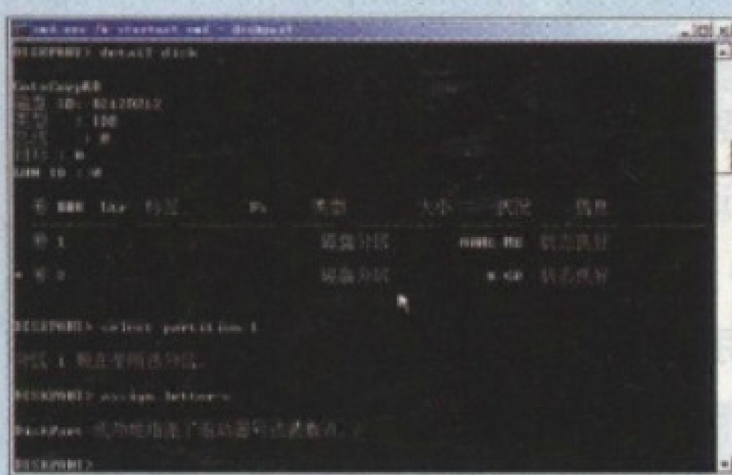
（5）完成上一步后再执行“create partition logic”回车，将刚建立的扩展分区创建为一个逻辑分区（图22）。

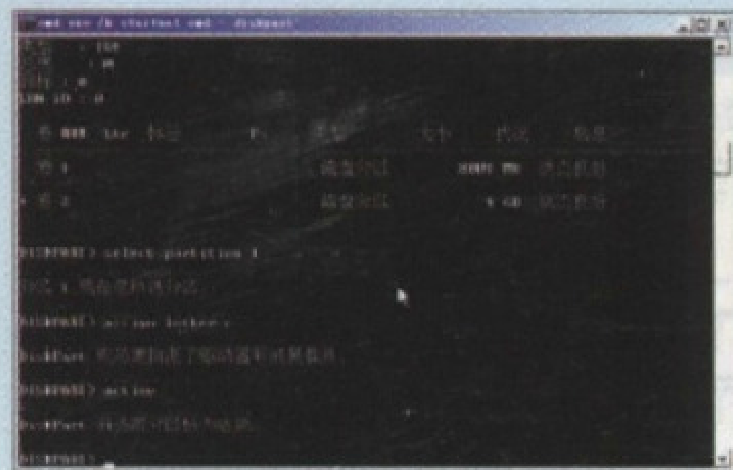

图20

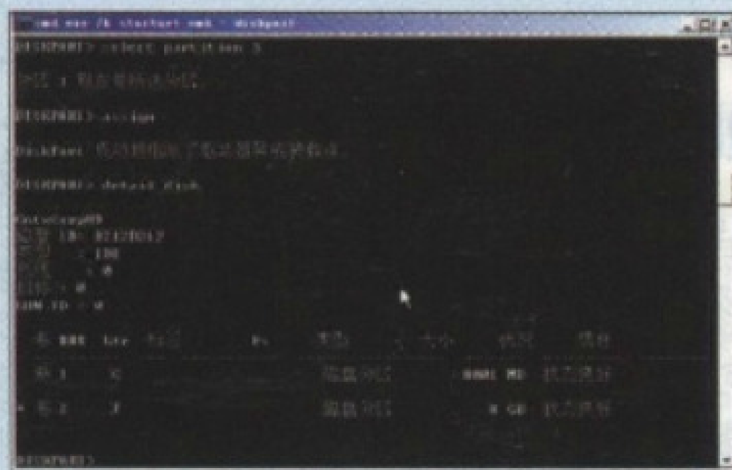

图21


图22


图23


图24


图25


图26

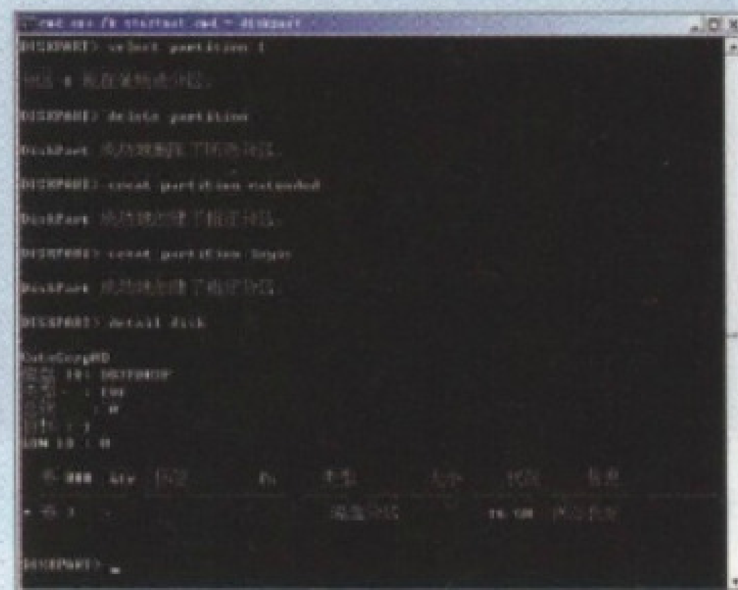
（6）至此，我们就已经把原来一个活动分区C的磁盘0创建为有一个主分区和一个逻辑分区了（图23），不过这两个分区还没有驱动器号，执行“select partition 1”将焦点转到主分区1，然后执行“assign letter=C”（图24），将驱动器号C：分配给主分区。执行“active”回车将主分区设为活动使其可以引导系统（图25）。

（7）接下来执行“select partition 3”将焦点转到逻辑分区，执行“assign”回车，意思是系统将下一个可用的驱动器号分配给逻辑分区，由于驱动器号D、E均被占用（D为磁盘1分区占用，E为光驱占用），所以系统将F分配给了逻辑分区（图26）。不过没关系，我们先不管驱动器号的顺序，到这里我们对磁盘0的操作就结束了，剩下的目标是将磁盘1的活动分区D转换为分区E。

（8）执行“select disk 1”将焦点转到磁盘1，执行“select partition 1”将焦点转到活动分区D。

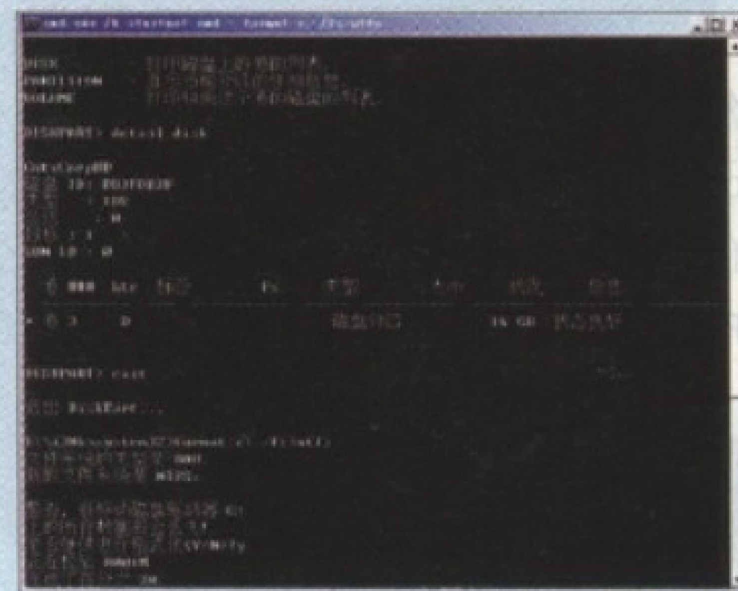
（9）由于磁盘1的D分区是活动的主分区，所以设其驱动器号为E，显然是要将它重新建立为一个非主分区的驱动器，那么它就不会占据驱动器号D而将它让给磁盘0的逻辑分区了。执行“delete partition”删除原来分区D，执行“create partition extended”将磁盘1上所有的磁盘空间建立为扩展分区。

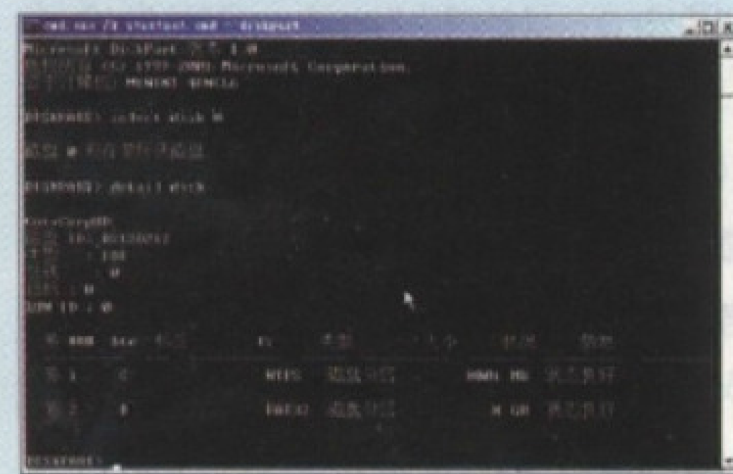
（10）完成上步后再执行“create partition logic”将刚建立的扩展分区创建为一个逻辑分区（图27）。


图27

（11）最后执行“assign”自动分配驱动器号，系统仍然把D分配给了它（不过在机器重新启动后系统会自动调整将D分配给磁盘0的逻辑分区，磁盘1的逻辑分区会使用驱动器E，而光驱就顺延到F了，重启一次系统这些改变都会自动实现）。

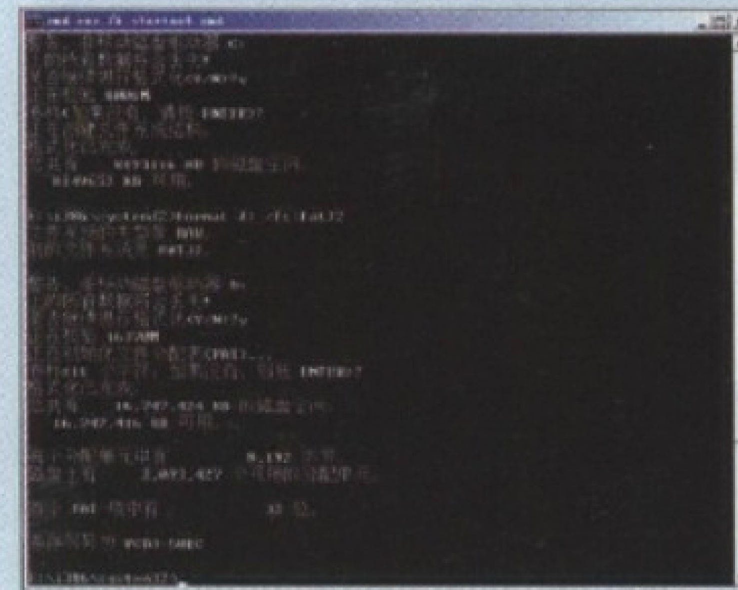
（12）现在我们对机器上硬盘的重新分区工作就结束了，执行“exit”退出DiskPart命令行解释工具，然后执行“format c: /fs:ntfs”，将刚才建立的DISK 0主分区格式化为NTFS文件格式的分区（图28），同理执行“format d: /fs:fat32”、“format f: /fs:fat32”将分区D、F格式化（图29），我们最终的操作就完成了。


图28


图30

（13）完成后执行“exit”重新启动机器，可以再次进入“DiskPart”来查看分区情况是否正确（图30）。

上面的操作基本包括了对磁盘的创建、删除、格式化和管理，如果你再仔细读读帮助说明，保证你在掌握它强大的功能以后不再想使用Fdisk去管理磁盘。实际上你如果在使用Windows XP，这些知识都非常实用。此外“DiskPart”工具最方便的地方是支持脚本，在这里就不详细说明了。


图29

WinPE的限制

上面我们已经将WinPE特性的基本操作都实践了一下，应该可以体会到WinPE对个人的方便之处，但是就像上文所说的那样，WinPE只是有限功能的Mini操作系统，要正确使用WinPE，当然也要了解它的一些限制。

1.为了防止将它用作盗版操作系统，在连续使用24小时后WinPE将自动退出并重启。

2.你可从WinPE计算机通过网络直接访问服务器和共享。但不能从网络上的另一个位置访问WinPE计算机上的任

何文件或文件夹。WinPE通过TCP/IP及其上的NetBIOS获得到达文件服务器的网络连接，不支持其他方法（如IPX/SPX网络协议）。

3.因为涉及反盗版，所以只能从Windows XP Professional CD建立WinPE的自定义版本。而不能从Windows XP Home Edition或Windows 2002 Server操作系统家族的任何成员建立。

4.WinPE太大，不能放在软盘上。WinPE仅包括可用Win32 API的子集（包括I/O（磁盘和网络）和核心Win32 API）。如果Win32下运行的服务基于Win32 API子集，则它在WinPE是否可用需具体分析。这里不详细列出WinPE不支持的API了，反正rundll32.exe和shell.dll等是不被支持的，想要在WinPE下面玩Quake的朋友还是趁早放弃。

WinPE的作用

不少朋友看到这儿无论是否有收获，肯定都会想WinPE到底对自己有什么明确的作用，这里不妨总结一二。

1.方便易用的启动工具盘

通过刚才的叙述，大家可以看出，WinPE启动相当快捷，而且对启动环境要求不高；最可贵的是，虽然名为启动盘，其功能却几乎相当于安装了一个Windows XP的“命令行版本”——别忘了网络支持哦。因此，对于个人计算机用户，只要将其刻录在一张光碟上，便可放心地去解决初始化系统之类的问题；而对小型网络环境（如网吧等）用户来说，这一功能尤其实用。

2.有趣的硬盘使用功能

自定义的WinPE不仅可放到那些可移动存储设备如CD上，还可以放在硬盘上使用。因为许多朋友会认为将WinPE的自定义版本放在硬盘上没有什么意义，其实不然。把WinPE放在硬盘上应该是最为有趣的地方，且不说你的操作系统损坏无法进入的情况下启动硬盘上的WinPE可以方便地修复，关键是由于WinPE在硬盘上，所以在WinPE环境下安装应用程序就有了可能。呵呵，撇开题外话不讲，这里看一下如何把自定义的WinPE放到硬盘上吧（只能在硬盘上放置WinPE的32位版本）。

首先要安装恢复控制台：

（1）将Windows XP Professional CD放在CD-ROM驱动器中，这里指定其为cd_drive。

（2）在命令行CMD窗口中运行cd_drive\i386\winnt32.exe /cmdcons。

然后将WinPE自定义可引导副本放置在硬盘上，如下操作：

（1）在目标硬盘上，创建“C:\Minint”的目录（这里必须将目录命名为“Minint”）。

（2）将WinPE“根目录\i386”下的所有内容复制到C:\Minint。

（3）从WinPE根目录下将Winbom.ini复制到目标硬盘的根目录。

（4）在目标硬盘上，将“C:\Cmdcons\txtsetup.sif”的只读属性改为读/写。

（5）在目标硬盘上，将“C:\Minint\txtsetup.sif”复制到“C:\Cmdcons”进行覆盖。

（6）重新启动目标计算机。在“引导”菜单上，选择引导到“命令控制台”，计算机将使用WinPE引导。

3.Windows XP OPK CD的本职工作

上面说了其实我们拿到的是WinPE的一个可执行副本，即Windows XP OPK（Windows XP OEM预安装工具包）CD。从名字都知道它原来的本职工作是为了方便OEM工作的。如果你在Windows操作系统环境下打开光碟，它就会自动运行Autorun为你的系统安装一个“Windows安装管理器”的工具包（图31）。利用它，你可以轻易制造出带有计算机厂商OEM标志的Windows安装镜像。虽然这是Windows XP OPK CD的主要本职工作，但显然对我们个人没什么意义，当然，如果你想把手上的Windows安装CD都打上自己独有的印记，并在朋友的机器上安装时炫一下，那么使用它是个好主意。当然自己的“印记”绝非OEM标志那么简单，实际上你还可任意设定WinPE携带的软件，并可设置这些软件在WinPE启动时运行；理想的情形下你甚至可以为自定义的WinPE版本加上类似于Windows Explorer的图形外壳程序——要不怎么叫专为厂商OEM设计呢？

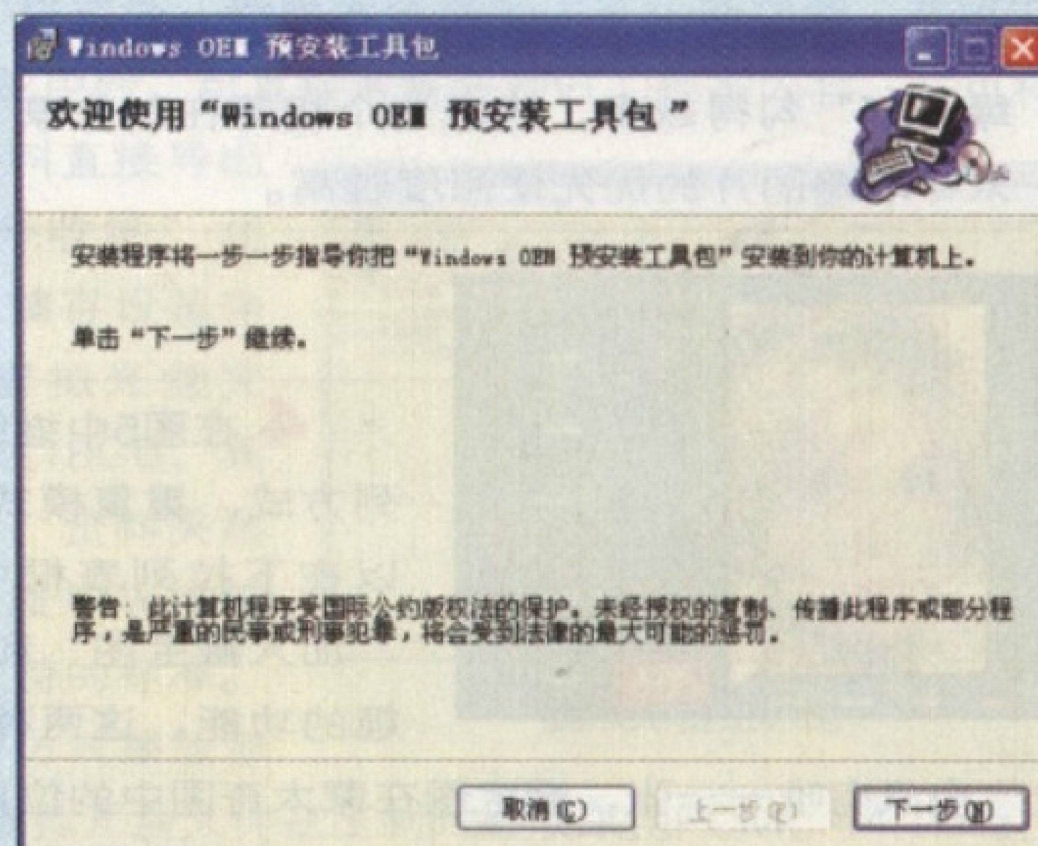
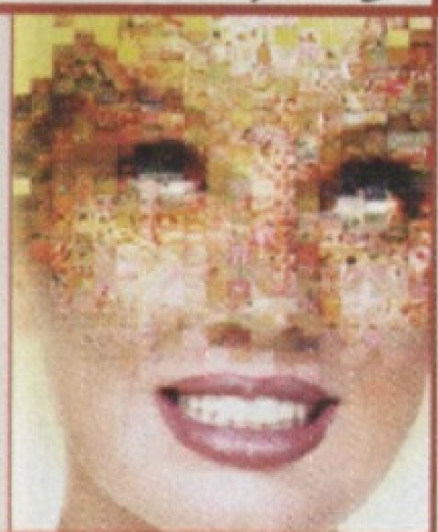


图31

有没有想过把自己的图片缩微成数千张小图，并制作成一幅充满视觉魔力、具有画中画蒙太奇效果的数码艺术佳作？

用PhotoMontage轻松实现画中画蒙太奇效果

■福建 冰风



看过由彼得·韦尔导演的电影《楚门世界》吗？其宣传海报采用了图片蒙太奇的效果，是不是觉得够另类，够酷？我想大家的电脑硬盘里一定收藏有很多心爱的数码图片吧，有没有想过把自己的图片缩微成数千张小图，并制作成一幅充满视觉魔力、具有画中画蒙太奇效果的数码艺术佳作？如果是的话，那么PhotoMontage一定适合你，这是虹软公司（ArcSoft）独树一帜的蒙太奇制作软件，下载地址：ftp://61.222.183.202/PM2.0TRIAL.zip（注意区分大小写）。



图2

1 运行主程序，在"试用版"对话框中点击"继续使用"，过一会儿就看到了蓝色风格的Photo Montage主窗口（图1），由于还没有选择制作好目标图片，预览区域为黑色。



图1

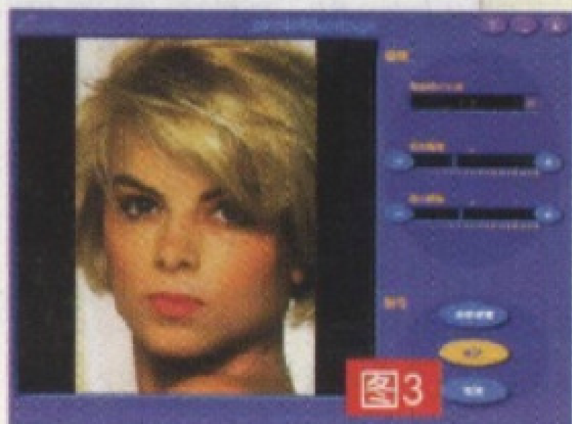


图3

2 点击"取得照片"按钮，窗口切换至选择图片窗口（图2）。"Sample"是软件内置的相簿，你可点击"加入图片"按钮在已有相簿中增加新图片，图片会以缩略图形式保存下来。当然，如想单独归类自己的图片，也可单击"新相簿"按钮另建相簿。点击"确定"按钮后返回主窗口。

在默认情况下，软件按图片的原像素大小进行蒙太奇制作，如果你只把图片的一部分转换成蒙太奇，那么就可以点击图1中"编辑照片"按钮后切换至编辑窗口（图3）。在这里可设置裁剪相片比例、亮度和对比度调整。

3 点击图1中的"建立蒙太奇"按钮，切换至蒙太奇图片设置窗口（图4）。首先点击左下角的"设定图库"按钮，弹出如图5所示窗口，在"我的相簿"组中对要加入蒙太奇图片的相簿打上绿"√"，之后点击中间的"加入√→"按钮，"确定"后软件开始扫描相簿中的图片，扫描完成后自动返回并把扫描的相簿添加至"我的图库"中，其上的绿"√"勾得越多，代表这个相簿在制作蒙太奇缩略图片的优先使用度越高。



图4



图5



图7

5 制作完成后可点击"相片"和"蒙太奇"按钮，将原图和效果图进行对比。点击"细部检视"按钮，软件会以全屏显示蒙太奇效果图，并且还有一个小窗口可对效果图进行缩放（图7）。不满意还可重新对相簿、蒙太奇效果进行设置，所有工作完成后点击"另存新档"保存文件。



图6

4 在图5中继续设置缩略数量、大小、排列方式、重复模式和格线设置，这些选项可以在下拉列表框中进行选择，非常方便。"加入藏宝图"和"加入签名图"是比较有趣的功能，这两种图片在制作后的蒙太奇图中只有唯一一张，藏宝图在蒙太奇图中的位置是随机的，而签名图一般出现在右下角。点击"确定"按钮后，软件自动返回主窗口，并且把原图片反白显示，然后一幅一幅按对应色彩从相簿中挑选图片进行粘贴，过一会后制作就完成了（图6）。

使用心得： 可能大家第一眼会觉得这样的效果挺吓人的。实际上前面提到，你可选择图片的一部分进行处理，然后用其他图片编辑软件（如Photoshop）把处理效果图粘贴在原图上，例如软件本身的Logo（见题图）就只有一部分有蒙太奇效果。此外，相薄中所有图片颜色的风格选择也很重要，应多次调整才能得到最佳效果。

大家拿到这期杂志的时候，想必已经开始过年了吧，呵呵。对我们中国人来说，春节才意味着新年的到来——在这里给各位读者拜个年了！祝大家在新的一年里，学习、工作顺顺利利，心想事成！同时也真诚希望大家能继续支持“工具快报”栏目，多提宝贵建议和批评意见，使这个栏目越办越好，越来越受欢迎！

■河北 李岩

工具快报

压缩新霸主——WinRAR 3.10

□类型：压缩软件 □版本：v3.10
□大小：940kB □性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.rarlabs.com/rar/wrar310sc.exe

WinRAR是一款小巧精悍、功能强大的压缩软件，其丰富的功能和强大的压缩能力以及对多种压缩格式的完美支持，使得它成为WinZip最有力的竞争对手，并大有取而代之之势。WinRAR 3.10经过了5个beta版本的测试，终于发布了正式版本，此版本修正的Bug及各方面的改进共有16项之多，不少新功能让笔者实在忍不住呼吁大家都来试一试：

新增的“查找”命令允许在压缩文件中搜索字符串；新增的“转换”可将压缩文件从一种格式转换成另一种格式，并可实现批量转换，这两个新功能一定会让不少工具软件下马，呵呵。“修复”功能可纠正包含有恢复记录的RAR压缩文件中的删除和插入错误（以前只有当压缩文件大小没有改变时才可以修复这些错误），并可一次选择多个压缩文件进行修复；可试图重建损坏的卷，在重新构建卷时显示进度条，这两个功能可让你更放心地使用压缩文件。在压缩对话框中的“高级”部分新增“完成操作后关闭计算机电源”选



WinRAR 3.1使用界面

项，可在完成操作后关闭计算机。此外，新版本的WinRAR可直接打开tar.gz和tar.bz2压缩文件，无需手动解压，还能解压缩多卷的ZIP压缩文件；可使用“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\WinRAR\Policy”或“HKEY_CURRENT_USER\Software\ WinRAR\Policy”注册表键禁止主菜单和设置对话框，这两个功能为用户提供了更体贴的帮助。

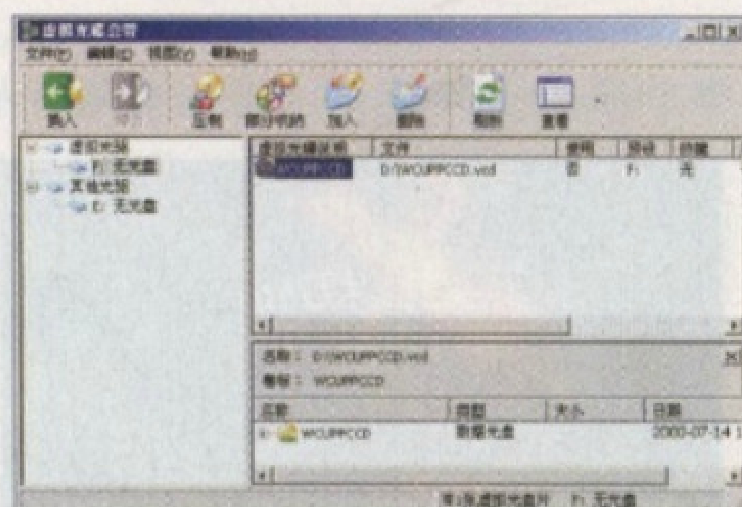
老树新花——Virtual Drive Personal 7.10



□类型：虚拟光驱
□版本：v7.10
□大小：26MB
□性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://ftp2.farstone.com/webdownload/vd/VDP71_ESD_multi.zip

虽然近来虚拟光驱软件层出不穷，但国内Virtual Drive的坚决拥护者肯定少不了——它可是当初大家接触到的第1款具有“亲切”中文界面的虚拟光驱软件，相信很多人就像笔者一样一直跟定它了。虽然很多同类软件个头都比Virtual Drive小，但对采用各种加密技术的光盘，后者提供了更强大而稳定的虚拟功能（这也是“肥胖”的原因了），几乎是同类软件无法匹敌的——所以大家就不要再抱怨它的“身材”了，呵呵。

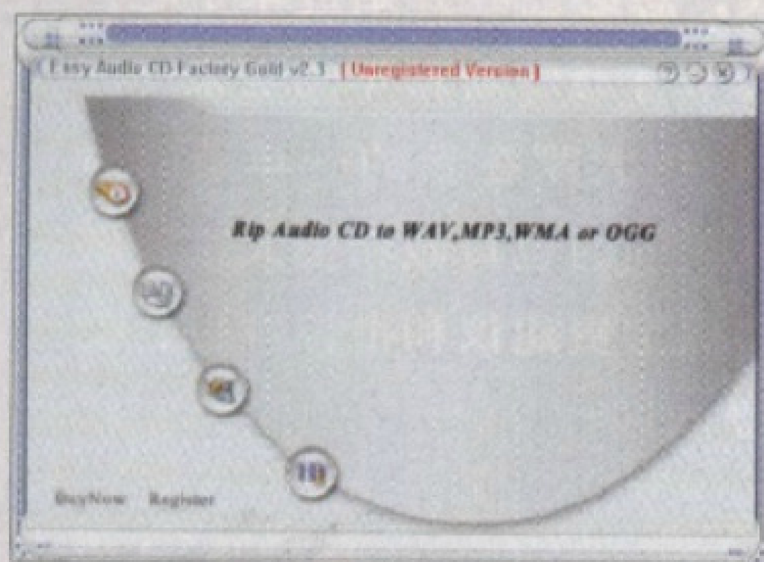
除支持更多的CD格式外，新版本还增加了不少新功能。在VCD档案未插入到虚拟光驱中时，可直接查看各种VCD档案内容，并可将VCD档案中的档案资料直接导出或导入。通过“部分收纳”功能，可从硬盘或其他储存设备中选择文件直接制成虚拟光盘文件，部分收纳容量可达18GB，其收纳档案的档案数量、资料夹层数、档案的全路径长度等规格符合Windows系统所支持的标准。此外，7.1版支持数字方式播放音乐光盘，要注意的是虚拟光盘文件在压制时必须采用PCM、44.1kHz、16位、立体声、172kbps的格式，并且是选择压制了原音乐光盘片中的全部音乐曲目。



虚拟光驱主界面

全方位音乐制作 ——EAC Factory Gold

□类型：音乐制作 □版本：v2.3
□大小：4.47MB □性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.commandorsoft.com/download/eaudiocd.exe



EAC Factory Gold漂亮的使用界面

Easy Audio CD（简称EAC）Factory Gold是一款优秀的音乐制作刻录软件。你可利用它将WAV文件或MP3文件转换成音乐CD，将CD音轨转换成WAV、MP3或WMA文件，也能迅速地将WAV文件转换成MP3或WMA文件。EAC Factory Gold同时也提供强大的CD刻录功能，让你在音乐国度自由飞翔！它的界面美丽大方，点击界面上的精致圆润按钮，就能打开相应功能界面，中间还有漂亮的过渡效果动画；操作非常简便，能让初学者轻松上手。新版本支持Winamp和Sonique播放清单；新增最优化特性；可将CD直接抓取为OGG格式；增加了一个有用的工具——MP3 ID3 tag Editor。

辨音伴侣 ——Ear Power

□类型：音乐学习 □版本：3.0
□大小：342kB □性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.onlinedown.net/earpower.htm

这是用来训练对音调、节奏基本辨别能力的软件，可提高你感知音调和节奏的灵敏度及熟悉度。找到这款软件时，发现它已经算是很老的作品了，而且作者也停止了版本的更新，但笔者还是要大力向有练耳、辨音需要的朋友们推荐，因为它的设计、功能实在让笔者大为惊叹。软件分别针对单音符识别、节奏识别、相对音高（Intervals）及和弦识别设计了训练内容。在训练时软件会先行弹奏，再由使用者辨别或重复，使用的辨别乐器可能是键盘、也可是吉它，甚至你还可以用真实人声输入！在训练的时候，你可以先依照自己的水平选定级别（从初学者到优秀一共有7级可选），循序渐进。每训练一段时间后，你还可以选择Test模式，对自己的水平进行测试。笔者在使用过程中，发现每天抽出一小段时间来练习，几天过后效果非常明显。如果你正在接触音乐方面的知识，或者在学习某种乐器，特别是吉它和钢琴，这个轻巧的软件实在应当一试！



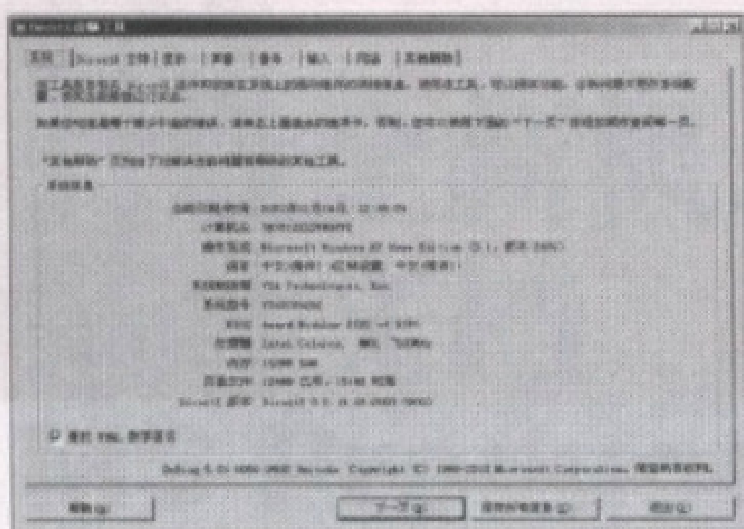
Ear Power的Intervals训练界面

更加精彩的多媒体世界 ——DirectX 9.0

□类型：系统增强 □版本：v9.0
□大小：31.8MB □性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://download.microsoft.com/download/6/d/8/6d8af880-c050-455c-9536-4a04725db85f/dx90_redist.exe



微软带给我们的新年大作——DirectX 9.0终于正式发布。作为微软每年定期更新的免费工具，DirectX为软件开发商提供了一套统一的接口来操作硬件，是目前主要的API（应用程序接口）之一。它能大大简化软件从业人员的工作，使程序能较容易地创作逼真的3D图形与声音效果（在硬件的配合下）。同时DirectX能使程序轻松确定计算机的硬件性能，然后设置与之匹配的程序参数，



DirectX 9.0诊断工具

使多媒体软件程序能在基于Windows的具有DirectX兼容硬件与驱动程序的计算机上运行，同时可确保多媒体程序能充分发掘高性能硬件的潜力。

与8.X版本相比，DirectX 9.0增加了置换贴图功能（高次表面功能），我们所用的三维动画都是由无数个三角形构成的，现在DirectX允许使用4边形等高次表面，这样对于一些有特殊要求的游戏（当然也要支持DX9），效率可提升100%以上；顶点着色引擎升级为2.0版，这个升级使得CPU使用的最大指令数由128个提升至1028个，静态指令也提升了1倍；像素着色器升级为2.0版，像素处理器由原来的32位色深升级为128位色深，并且可通过高级语言直接对DX9进行操作。除了以上这些重大的升级外还有很多功能被大大强化了，比如HOS和N-Patches等，不过要使用这些新功能，没有一款顶级显卡是不行的。

双项全能——Alcohol 120%

□**类型**：虚拟光驱+光盘刻录 □**版本**：v1.4.0
□**大小**：3.54MB □**性质**：试用
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://downloads.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_3_6_1223.exe

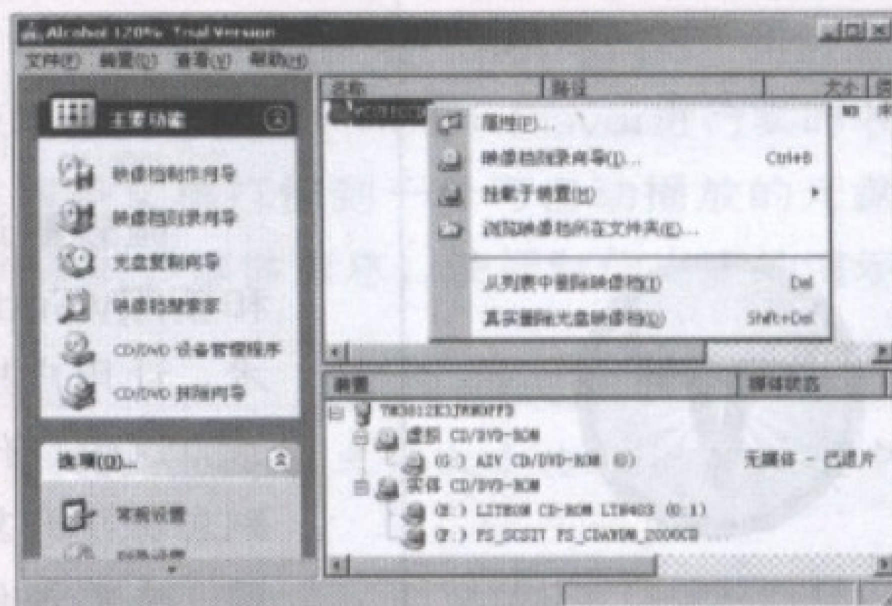


以前要实现虚拟光驱功能和刻录功能，必须安装两个专门软件才能做到。现在用一个小巧的软件就可以啦，它就是Alcohol 120%！此软件可虚拟31部光驱，让你同时运行多个CD/DVD光盘，还支持CD-R/RW、DVD-R/RW/RAM/RW盘片刻录。

虚拟光驱：支持标准CD/DVD/CD RAW的Sub-channel读取方式，可完美虚拟大多数光盘；支持对采用SafeDisc/SafeDisc 2、Securom/Securom *New和Laserlock加密保护技术光盘的虚拟；支持CCD、CUE、BWT、ISO、CDI和Alcohol专用MDS在内的多种光盘镜像格式。

刻录：采用Session-At-Once和Disc-At-Once等多种方式，支持BURN-Proof、JustLink、Power-Burn、SafeBurn和Seamless Link等常用的Buffer-Under-Run保护技术；还具备目前流行的“超刻”功能，全面支持IEEE 1394和USB传输协议。

另外，Alcohol 120%支持包括中文在内的多国语言，系统托盘的小图标还能自由选择（共7种样式），显出了对用户的体贴。



Alcohol 120%主界面

软件升级快报

Jet-Audio 5.0：著名全功能媒体播放软件，经过4个Beta版本的测试，Jet-Audio 5.0正式版终于发布。正式版本增强了部分功能，修正了测试版本中发现的一些Bug，稳定性得到了进一步提高。下载地址：http://www.jetaudio.com/download/index.html。

Trojan Remover 4.9.5：著名木马查杀软件，新版本加入了对一些最新的木马和蠕虫病毒的清除功能，改进了注册机制。下载地址：http://www.simplysup.com/private/trj/trjsetup.exe。

Macromedia Flash Player 6.0.65：沉寂了4个月后，Macromedia Flash Player发布了最新的6.0.65版本，新版本更加稳定，推荐各位Flash爱好者更新。下载地址：http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash。

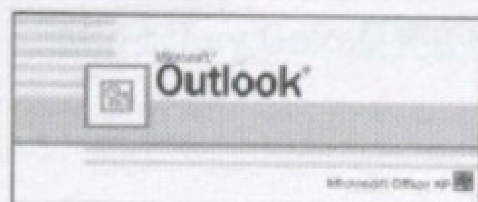
Winamp3 3.0c build #488：著名MP3播放软件，新版本的稳定性和安全性得到了很大提高，另外改进了对视频播放的支持，推荐更新。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp3_0-full.exe。

AltoMP3 Maker 3.20：采用全新的MP3制作引擎LAME encoder 3.93，制作完毕后会自动打开输出文件夹。下载地址：http://www.yuansoft.com/AltoMP3Maker.exe。

Daemon Tools 3.29：精悍的虚拟光驱软件，新版本增加了RMPS虚拟选项，另外还有其他一些Bug修复。下载地址：http://www.daemon-tools.com/dtools/daemon329.exe。

业界动态

Outlook 2002将兼容Lotus



最近微软公司声称，新开发出的Office功能组件Outlook Connector，可以使Outlook 2002在IBM的邮件客户端工作；这一对IT业的“老冤家”，在软件领域再度合作令人感到惊奇。

Outlook过去只能与微软的Exchange服务器搭配使用。此次据微软公司介绍，Outlook Connector可在Lotus客户端模拟Outlook 2002的用户界面，在Lotus Domino R5环境下工作的IBM用户可使用Outlook 2002的“邮件、日历、客户管理”等功能；另外，IBM用户还可使用Outlook 2002里面附带的其他Office功能。

IDC分析师Robert Mahowald表示Lotus也有提供类似Outlook的连接软件，但这项业务对该公司几乎没有利润可言，而这类连接软件对微软却颇为有利，微软可凭借这个理由说服Lotus客户改用微软的Exchange软件。

微软公布搜索技术研发计划



微软最近公布其在搜索技术方面的研发计划，其中重要的一项是要加快Outlook和新版Windows操作系统中的搜索速度。其实现方法是使用以XML为基础的搜索技术，让用户搜索电子邮件和Windows操作系统的速度，像搜索SQL Server一样快速。

这也是代号为Longhorn的新版操作系统的计划之一。微软自然互动服务产品部门副总裁李开复指出，以往知识工作者的痛苦经验是，搜索一笔记录需要通过输入关键词、人名及日期等项目，然后等上相当长的时间才可得到搜索结果。而微软研发的自然接口，就是把SQL Server里搜索结构化数据的技术，用到电子邮件、文件等非结构数据上，然后提供智能、个人化的“代理人接口”（Delegation UI），协助减轻搜索任务。

为达到此目的，微软将有数个方向的计划。首先，所有微软产品都将支持XML，而且代号为Yukon的新版SQL Server将成为XML和.NET的基础；未来一切PC和服务器上——包括Longhorn——的所有数据，都将以Yukon为基础。

微软、Adobe：表单市场碰头？



Adobe最近发布了Acrobat的服务器端产品，添增了XML功能，使得PDF文件具备互动功能，能接收读者资料并与他人共享。Acrobat软件目前有5亿套的流通量，其特殊性一直很受人关注，因为它是一个尚未与微软交过手的实质标准。最近Adobe的行动中，已体现出将PDF格式扩充为多功能商用工具软件的倾向。

不过与此同时，微软也开始计划推出类似软件抢占Adobe的市场，微软去年已宣布在Office软件中新增XDocs延伸规格，可让办公室员工建立基本的线上表单。此外，不久前比尔·盖茨在公布Tablet PC时也表示，未来的Tablet PC将会加入ePeriodicals功能，此功能使用XML格式，可让出版商开发出平面杂志的电子版；这无疑是暗示了上述抢占市场的计划。但不少分析师认为微软与Adobe所面对的市场有很大差别，二者不会在将来的市场中形成较高程度的竞争。

打造全新概念演示文档

MS Producer for PowerPoint 2002率先尝试

■陕西 王伟

在现场演示中，一个制作精美的演示文稿可以增添许多炫目的表现效果。过去，我们利用PowerPoint，使用图表、图片或文本可以创建各类静态幻灯片。而在各种新新事物不断涌现的今天，你有没有想过制作一个集视频、音频效果于一身的交互性演示文稿，让它“声情并茂”，面面俱到？其实，只要你乐于尝试，利用微软最新提供的免费工具Microsoft Producer，即可轻松打造极具个性化的演示文稿，使其具有吸引眼球，凝聚精华之功效……

Microsoft Producer简介

Microsoft Producer是Office XP中PowerPoint的附加工具。它提供了一种沟通与共享信息的新方式，可将制作好的幻灯片与各种图像、HTML文件、视频和音频文件进行整合，并实现它们的同步播放。无需复杂、专业的知识，Producer即可帮助你去除工作中的障碍，快速简单地制作出丰富多彩的多媒体演示文稿。不仅如此，制作完成后的演示文稿还具有流媒体特性（带宽从300Kbps到33.6Kbps），因此它除了可用于在本地观看（800 Kbps）之外，还能通过局域网或Internet发布，使任何联网的计算机都能使用IE5.0或更高版本与Windows Media Player进行实时收看。最后，利用Producer还可创建一个Autorun.inf文件，将制作好的多媒体演示文稿打包到一个可自动播放的光盘中。Producer的出现，改变了演示文稿过去形式单一的显示效果，赋予它们更多的多媒体信息，使得制作出来的演示文稿锦上添花，极富个性。

你可到http://office.microsoft.com/downloads/2002/producer.aspx下载Producer，文件大小为22.8MB（美中不足的是，Producer目前仅推出了英文版）。其系统要求为：

- 具有Service Pack 1或以上的Windows 2000系统，或Windows XP系统；
- 安装有Microsoft PowerPoint 2002；
- 128MB内存，200MB硬盘空间；
- 安装有IE5.0或以上版本和Windows Media Player（主要是便于收看最终演示效果）。

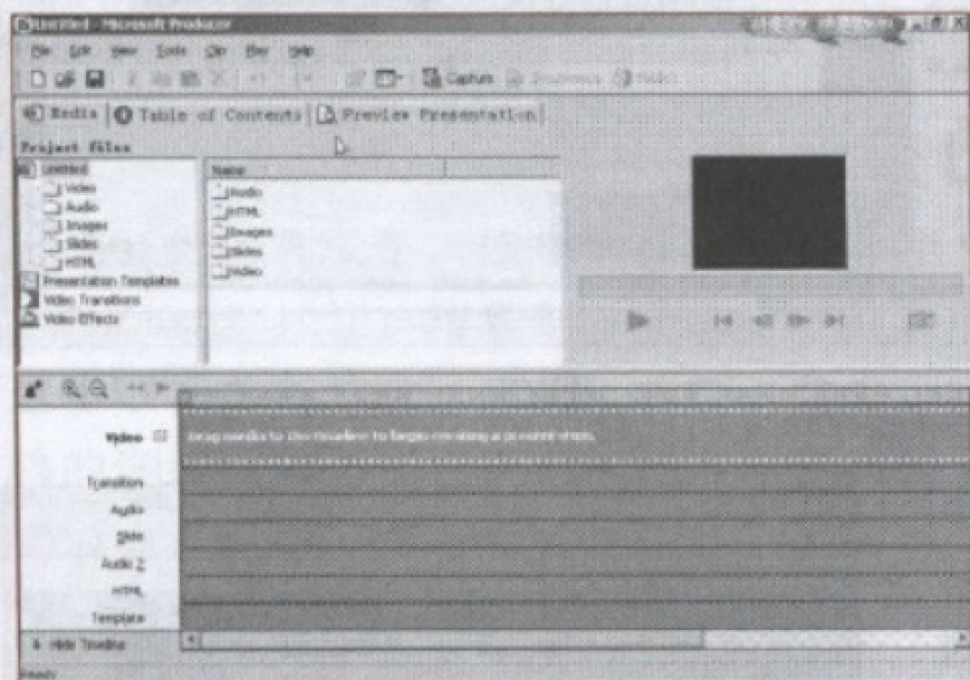


图1

实例制作电影《英雄》预告片的演示文稿

1 准备工作。首先下载最近风靡一时的电影《英雄》的预告片。然后利用PowerPoint 2002为每个影片片断制作说明文字，并保存为“hero.ppt”。为使Producer的界面（图1）完全显示出来，建议最好将屏幕分辨率设为1024×768以上。

2 打开Producer，出现如图2所示对话框，初次使用建议选择第一项“使用新文档创建向导”。看完向导的介绍画面后点击“Next”，接下来选择一个自己喜欢的模板，Producer共有38种模板可供选择（图3）。这里使用Default（默认）模板，点击“Next”进入下一步。

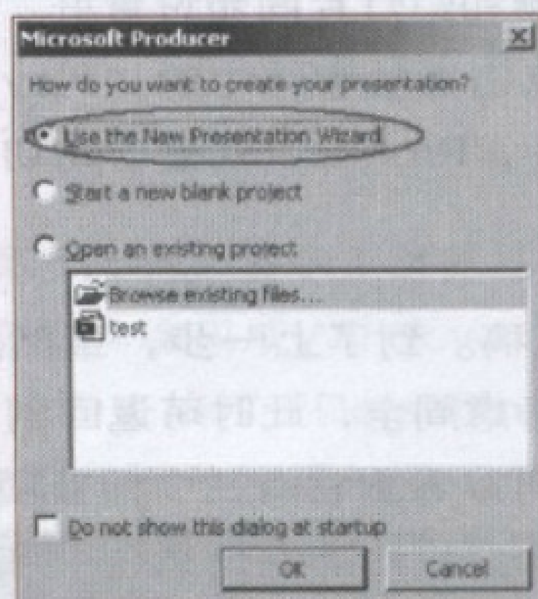


图2

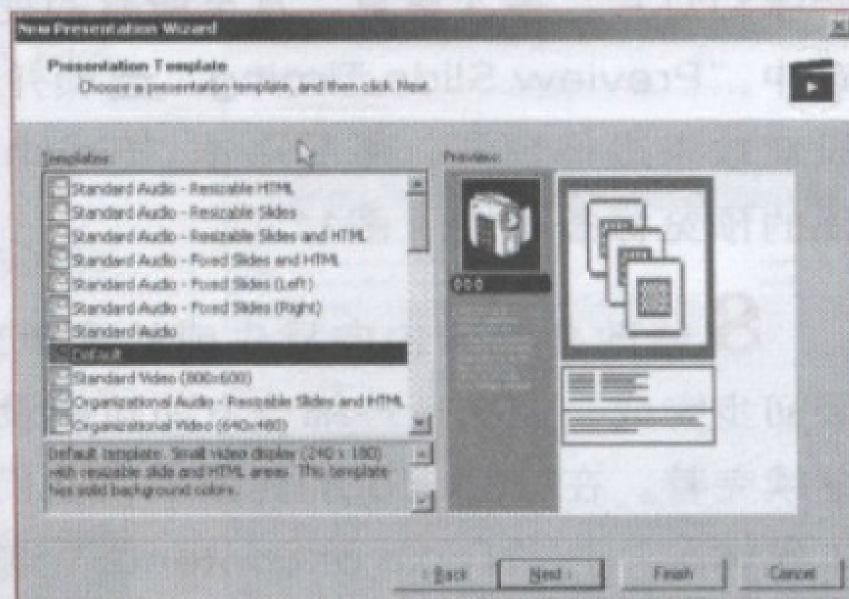
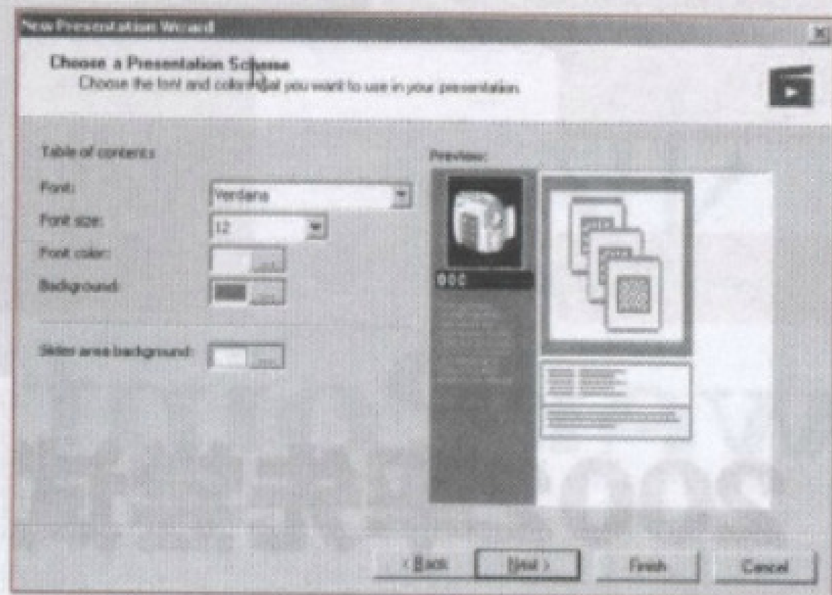
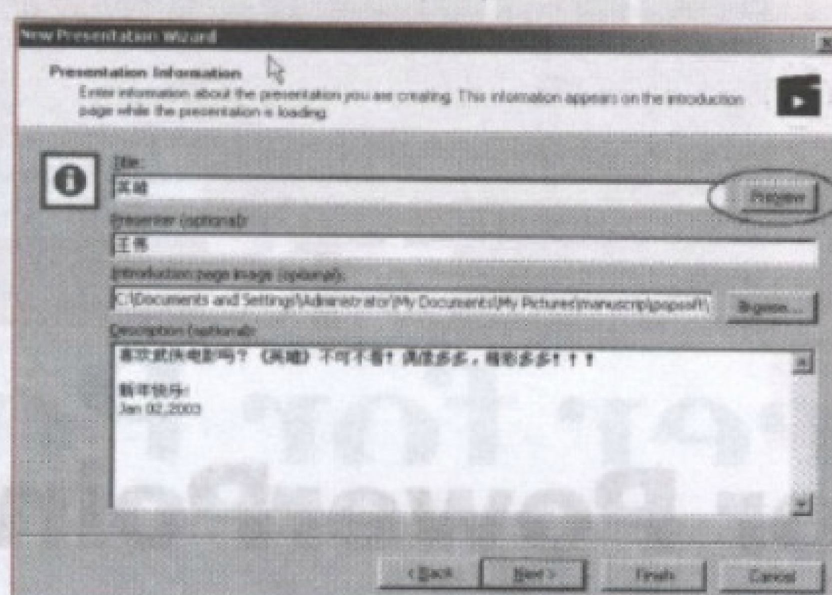
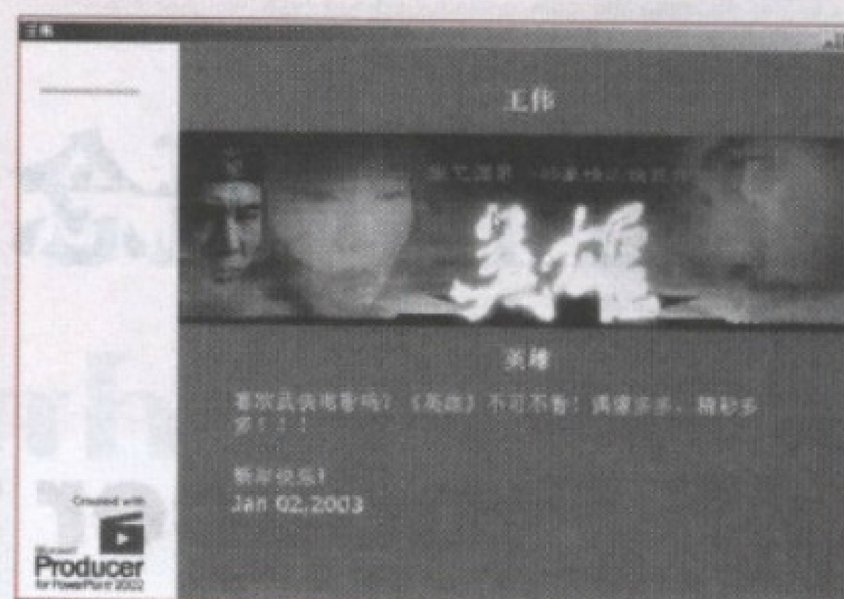


图3


图4


图5

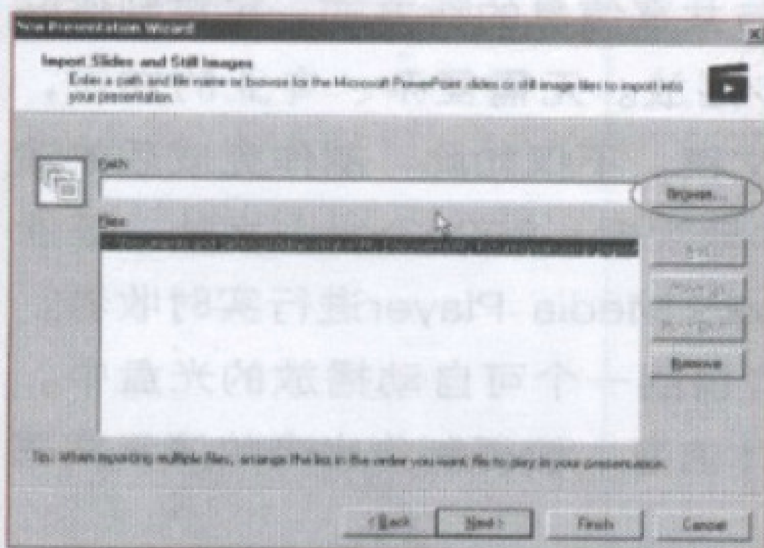

图6

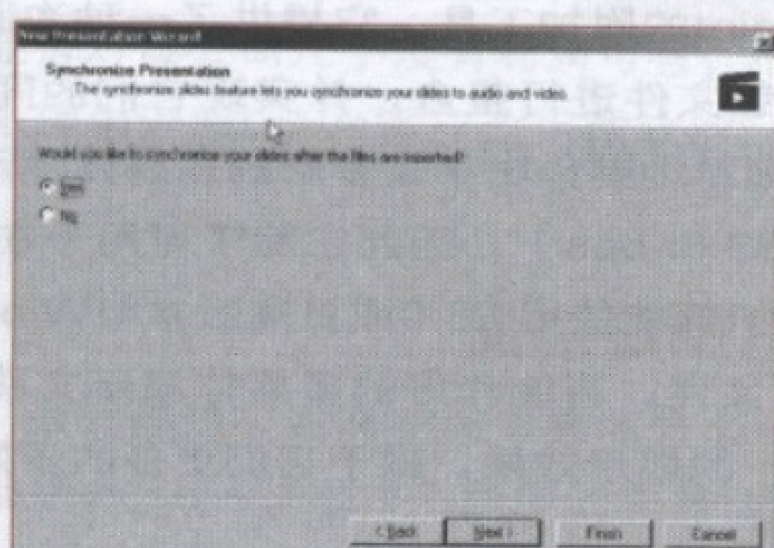
3 接下来进行演示文稿的页面设计（图4）。你可在此自由地设置演示文稿中相应的字体及背景颜色，也可点击“Next”接受默认值。

4 在接下来的对话框中可输入演示文稿的详细信息，这些信息包括标题、制作人、封面照片及演示文稿的描述等。在演示文稿的载入过程中，在此输入的详细信息将向用户展示出来，相当于一个欢迎页面，建议你认真填写（图5）。点击Title旁的“Preview”按钮，你还可对设置好的效果进行预览（图6）。

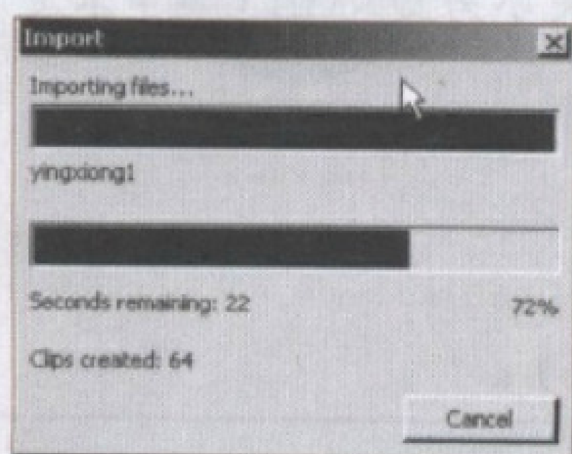
小提示

Producer支持各种格式的音频和视频文件，包括ASF、AU、MP3、MPA，WAV，MPG等，但它不支持Flash动画，你可以将Flash动画输出为AVI格式，再进行类似操作。另外，你也可在此点击“Capture”按钮，从视频头、数码相机或电脑屏幕采集一段实时影音文件。

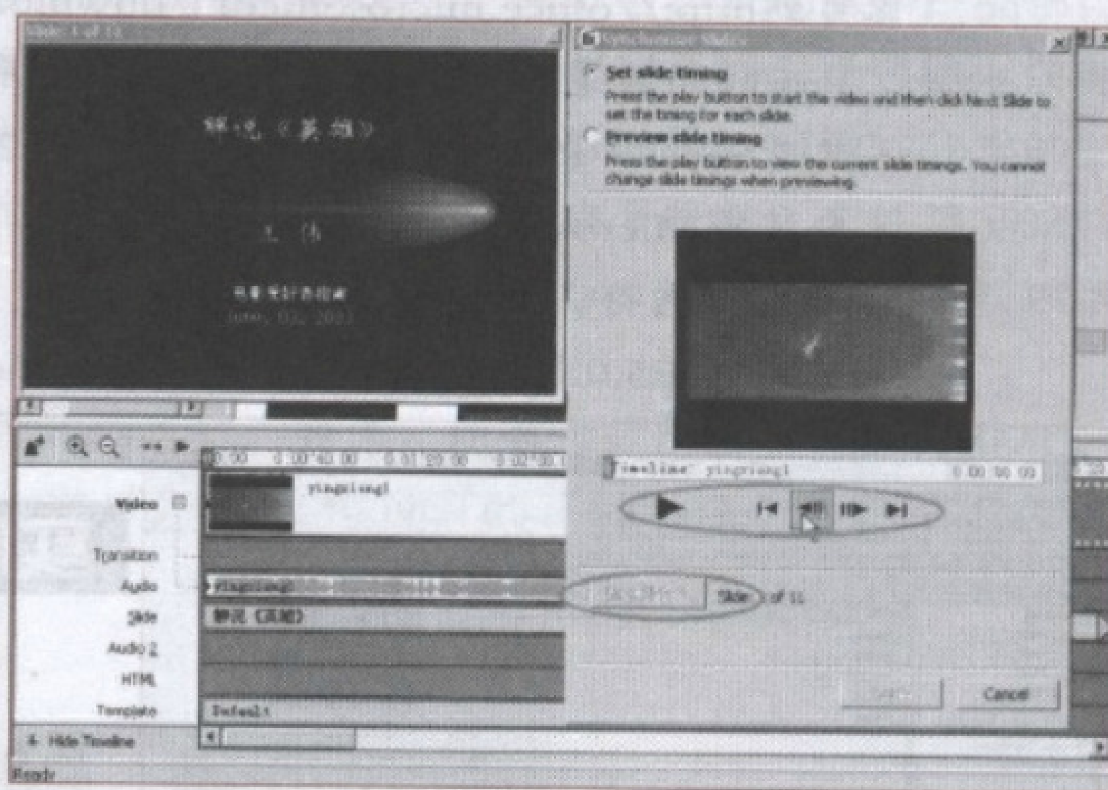

图7


图8

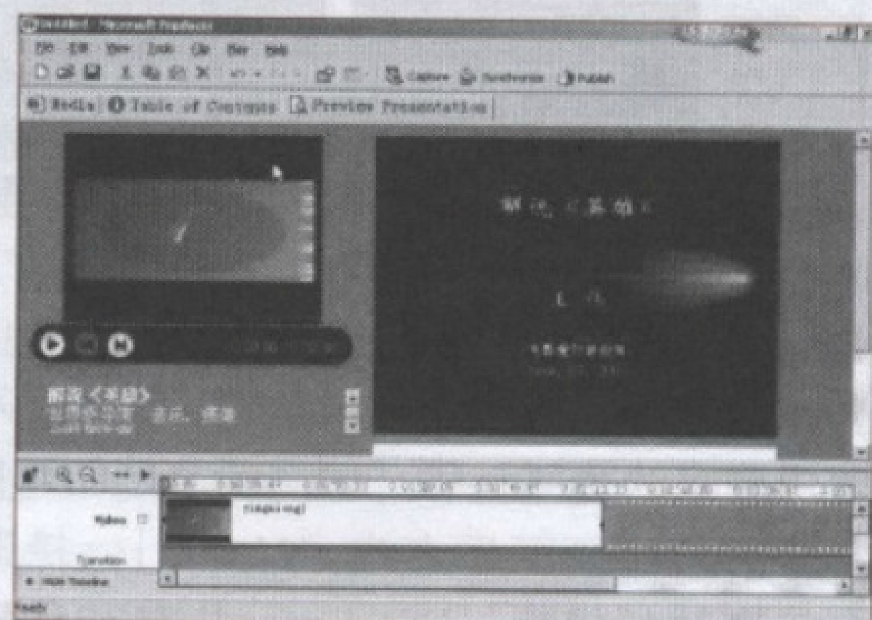
5 继续下一步，这一步将导入演示文稿的主角：视频文件和PPT文件。点击“Browse”按钮导入制作好的PPT文件或静态图片，选取刚刚制作好的名为“Hero.ppt”的幻灯片即可（图7）。同上点击“Browse”按钮，导入电影《英雄》预告片的视频剪辑。


图9

6 点击“下一步”，此处你可选择要不要将导入的演示文稿与影音文件进行同步化（图8），这里选择同步。之后创建演示文稿的向导就已经完成，点击“Finish”，Producer即可开始导入所有你选择的组件（图9）。几分钟后会把相应内容增添到时间轴上。


图10

7 导入完成，可看到在Producer界面中同时出现了幻灯片窗口和视频预览窗口（图10）。在视频预览窗口的上方选中默认的“Set Slide Timing”设置幻灯片与视频之间的同步合成。点击视频窗口下播放栏中的“Play”图标，开始播放视频。播放的同时按照自己的意愿，选择在适当的时间点击视频下方的“Next Slide”切换到下一张幻灯片。多次重复，直至所有的视频和幻灯片同步设置好。完成后亦可选中“Preview Slide Timing”选项并点击播放窗体中的“Play”图标，对设置效果进行预览。最后点击“Finish”，Producer就会自动切换到演示文稿的预览标签项中（图11）。


图11

8 修改并完善由向导生成的演示文稿。到了上一步，虽然演示文稿已经初步完成，但在一些细节方面可能没考虑周全，此时可返回到编辑界面中继续完善。在Producer的界面上，我们可以看到它有三个标签项：“Media（媒体）”、“Table of contents（演示文稿的详细信息）”和“Preview Presentation”（演示文稿的预览）。

进入"Media"标签项（图12），可继续导入视频、音频、幻灯片文件或选择新的模板，还可在此设置视频的图像效果。以导入视频为例，只要选中主界面上左边窗体中的"Video"目录，在它右边的小窗口中点击"Input Vedio"图标并选择相应视频文件。默认情况下，导入进来的视频文件已经分割成一定数量的小文件单元了，如果你还要将其进行细分，也可点击某个小的视频单元并播放，在播放到待切割的位置时按下播放栏中最右边文件分割图标即可将其一分为二。

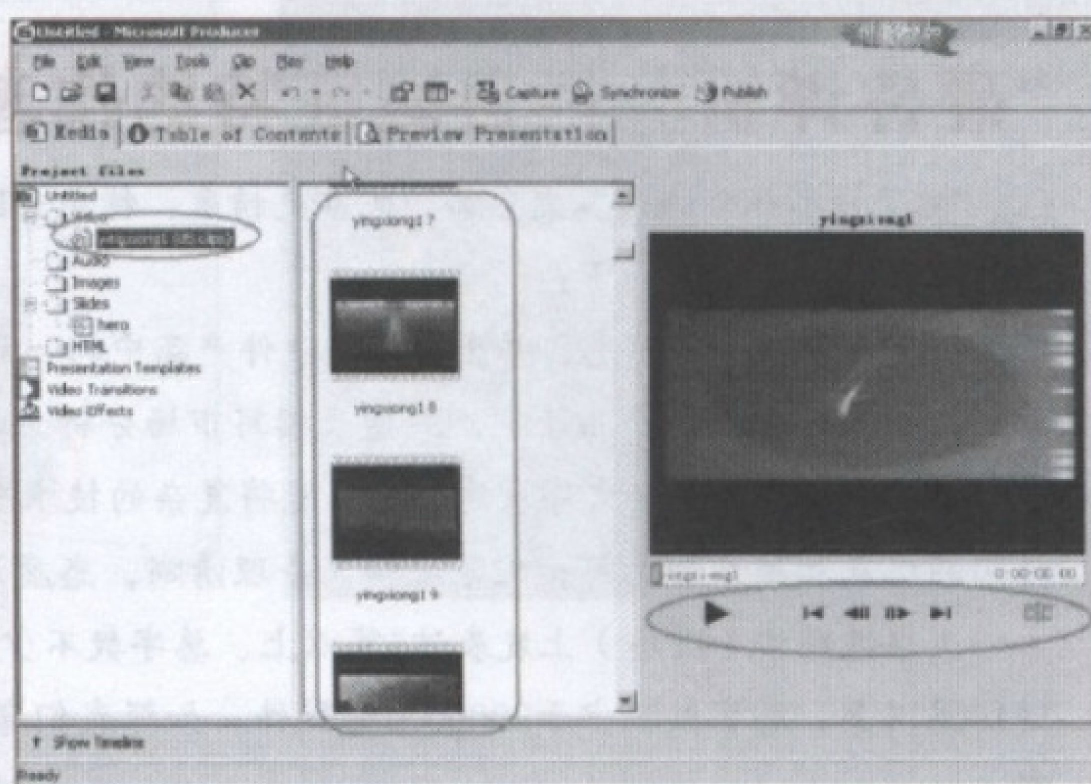


图12

进入"Table of contents"标签项，看到"Table of Contents（目录）"和"Introduction Pages（介绍页）"两个窗体（图13），目录窗体中以分页的形式列出了所有幻灯片，可直接在这个窗体中新增、变更或删除某个页面。

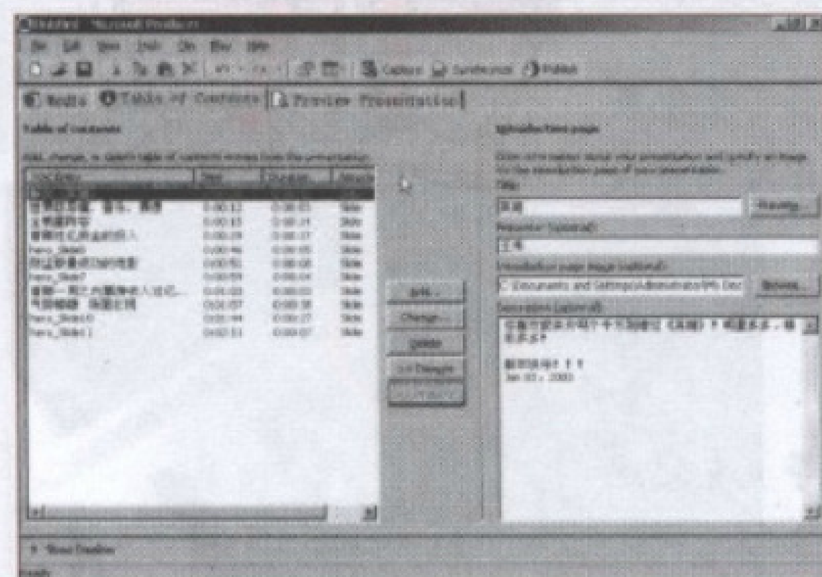


图13

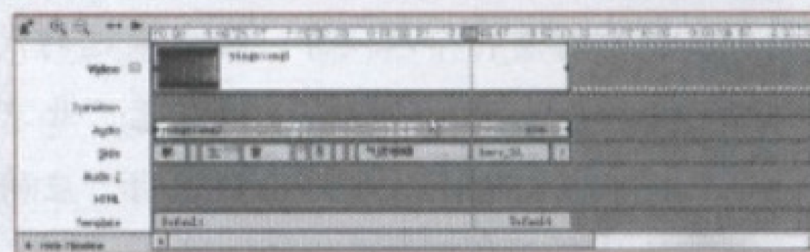


图14

这里让我们重点来看看"Preview Presentation"标签项下的时间轴（图14）。时间轴不仅可用来修改各种媒体文件的属性，还能设置它们之间的同步。时间轴中主要包括Video（视频）、Transition（转换）、Audio（音频）、Slide（幻灯片）、HTML文件和模板等项目。如果在向导中你没有设置好幻灯片与视频之间的同步，在这里可以对它们进行修改，首先将时间轴线定位到需要修改同步的某一段幻灯片中，就会出现一个可拖动的红色箭头，直接将其拖动到自己满意的位置即可（图15）。在时间轴上还可通过右键菜单修改各媒体文件的属性。

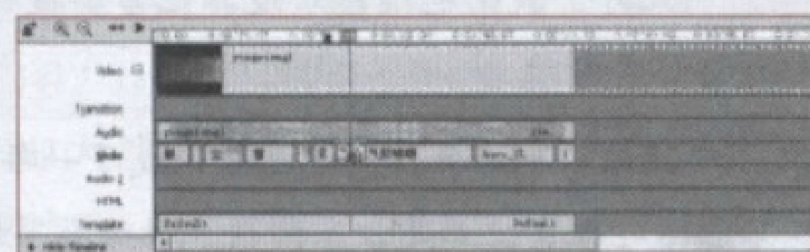


图15

最后值得一提的是，Producer还提供了44种视频转换效果（Transition），让你制作的演示文稿更加生动活泼（图16）。不过这个功能必须导入2个视频剪辑之后才能使用。

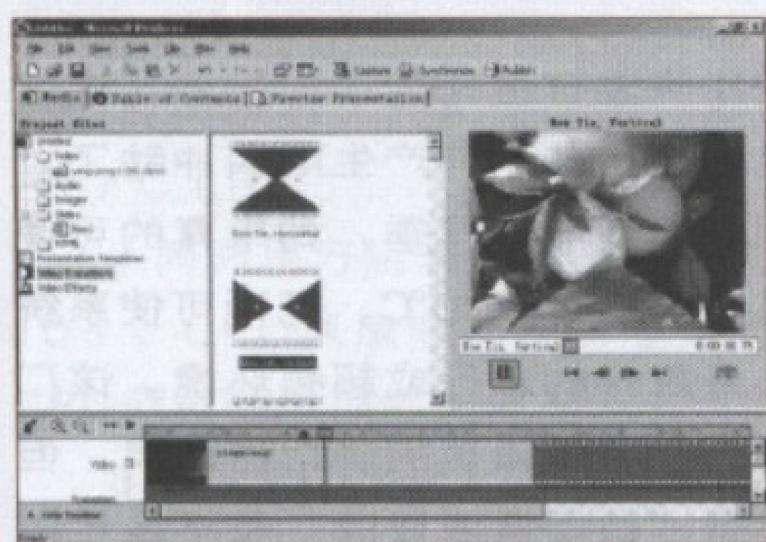


图16

9 保存演示文稿。Producer可采用压缩方式保存演示文稿，点击菜单"File"→"Pack And Go…"，选择一个文件名存盘，软件就会帮你建立一个以MSProducerZ为扩展名的文件，将项目封装起来。

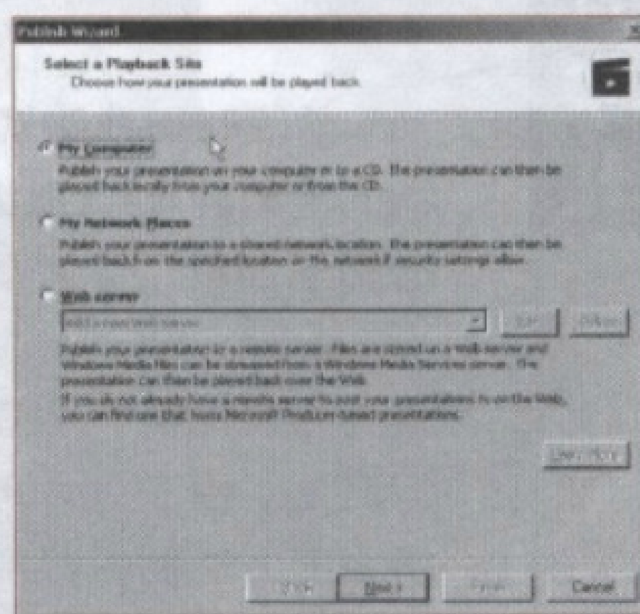


图17

10 发布演示文稿。至此，演示文稿的制作就已经大功告成了，但是精美的作品怎能"养在深闺无人识"呢？点击工具栏中的"Publish"按钮，可看到Producer提供了3种发布方式（图17），其操作大体相同，这里以发布在本地计算机上为例。首先，选择一个文件名和发布路径，修改演示文稿的详细信息（还记得前面创建向导时的介绍吗？），最后为你的观众选择适当的播放速率，由于是本地播放，因此选择"Local playback 800Kbps"即可（图18），接着点击"Finish"，Producer将会为你完成剩下的一切，需要注意的是，最后生成的文件一般都比较大。

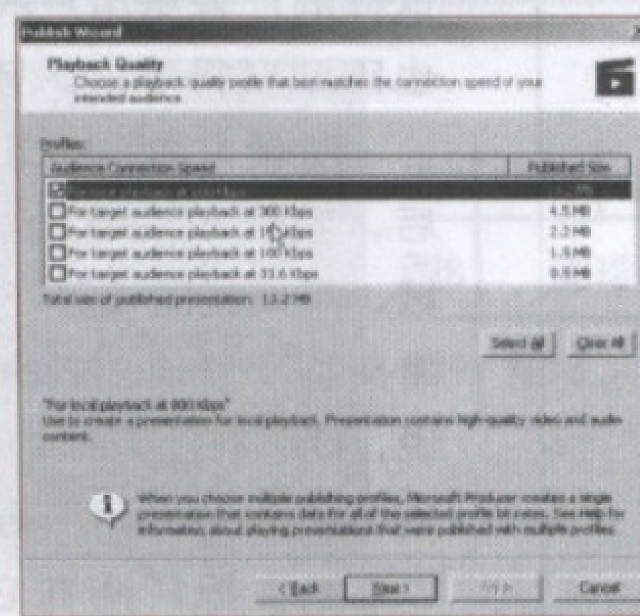


图18

11 收看演示文稿。演示文稿在发布过程中，Producer会将其编码成Windows Media数据流的格式，用户直接打开Default.htm网页文件即可进行收看。播放效果如图19所示。

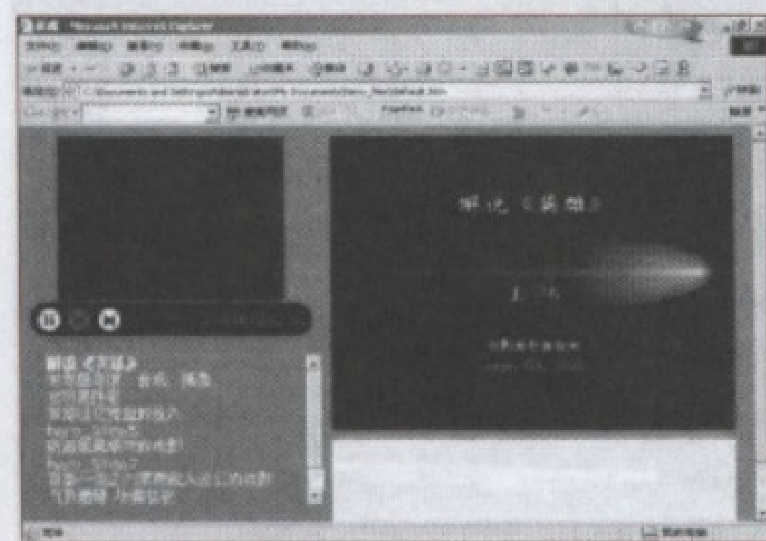
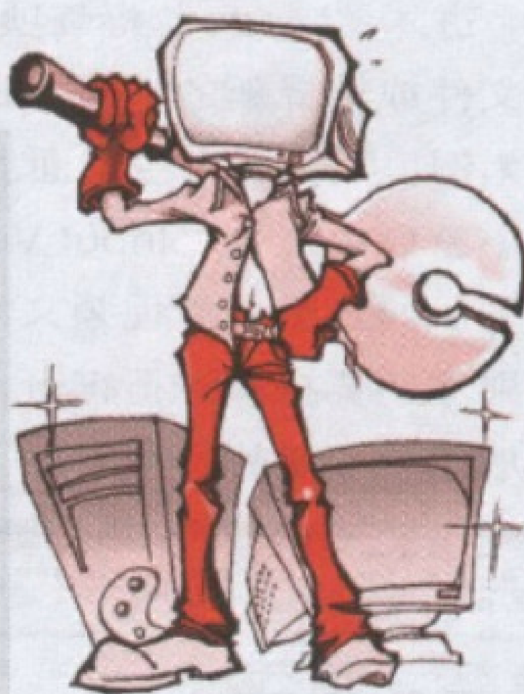


图19

编者注：本文所介绍软件可用于制作"迎新春电子贺卡大赛"参赛作品（详见2003年第01期《读编往来》）

“硬件评析”栏目诚征特约作者



为了让本栏目的内容更全面，文章更精采，特向全国诚征特约作者，欢迎广大新老作者、硬件玩家和专业人士参与，要求如下：

1.对硬件知识很熟悉，并至少精通硬件产品中的一到两项（如CPU、主板、显卡、存储设备、音频设备、其他外设和数码产品等），或擅长撰写市场分析文章。

2.有较强的分析和文字表达能力，能将复杂的技术或功能深入浅出地表达出来，能就产品或事件发表鲜明的观点和独立的见解；文笔流畅，条理清晰，态度严谨。

3.在纸媒体（IT类）上发表过5篇以上、总字数不少于20000字的稿件，或在网络媒体（IT类）上发表过10篇以上，总字数不少于30000字的稿件。如经我们考察，作者的确有较深的功底，此项条件可适当放宽。

4.优先承担《大众软件》的约稿任务，并在约定时间内高质量地完成稿件。

5.每个季度至少向《大众软件》提供两篇高质量的文章。

有意者请将个人简介、已发表过的代表作、详细联络方式（包括通信地址、E-mail、电话等）发到：darwin@popsoft.com.cn，或来信至“北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层大众软件编辑部 答笛收”，请在E-mail主题栏或信封正面注明“应聘特约作者”。

特约作者的投稿将享有优先刊发权，并能优先参加《大众软件》软件组织的各类活动。我们将根据稿件完成情况，按210～270元/千字的标准向特约作者支付稿酬。

此外，我们也继续欢迎其他各类投稿，包括最新的硬件技术前瞻、市场分析、产品导购、硬件应用等，稿费标准为130～180元/千字。

编辑导语

做完本期栏目，我就刚好完成了一年的大软杂志编辑工作（整整24期）。当大家看到这本杂志时，想必已临近除夕，正是合家团聚、喜迎春节之时。在这里我给大家拜个早年，衷心祝愿大家新春愉快，合家欢乐！当然，也别忘了过两周再去书摊瞧瞧下一期的大软，一定会继续带给你新的惊喜^_^。

答笛

darwin@popsoft.com.cn

喂喂，小虫子，你吵什么，又不是没给你留说话的机会。瞧，那只不甘沉默的虫子又要跳出来了，大家且听听他到底要嚷些什么吧……

测试手机

拨开厂商宣传的迷雾

■晶合实验室 小虫

前段时间我买了一瓶“×××”第2代调和油。不用问，我是被铺天盖地的1:1:1电视广告打动的。不久，我了解到该食用油的实际饱和脂肪酸、多不饱和脂肪酸、单不饱和脂肪酸比例为12:44:44（即0.27：1：1），然而该产品标签上醒目地印着“1:1:1膳食脂肪酸的完美比例”的宣传口号，电视广告也以此作为产品卖点。实际情况是：由于人体可从其他食物中摄取饱和脂肪酸，12:44:44的食用油配方比例，确实可帮助人体达到世界卫生组织、世界粮农组织和中国营养学会等权威机构认为均衡的最佳摄入比例。不管怎样，这样的广告给用户的印象是该产品中膳食脂肪酸比例是1:1:1，厂商也因此获得了广大用户的大量关注和购买。

对食用油我缺乏足够知识来判断究竟哪些宣传可信，即便是购买后，我依旧没有分辨出此油和彼油有什么不同。不过在PC硬件领域，厂商的宣传不那么容易给我带来困惑，面对各种产品和宣传，保持头脑冷静和必要的判断力是测试工程师的基本素质。不过对读者来说，IT厂商铺天盖地的广告也令他们无所适从，真伪难辨。现在我将通过实际测试，引导读者正确分辨厂商过分夸大失实的宣传。

某主板厂商在它们生产的一系列P4主板上作了这样的宣传：“使用独家四相电源设计，可使系统温度明显下降，与其他P4主板相比降温可达10℃……”好，这就足以让一些用户产生购买冲动了。因为在炎热的夏季，如果真的可使系统温度下降10℃，无疑可使系统具备更好的运行或超频环境。该厂商的产品质量也的确相当优良，但究竟“四相电源设计”是不是足以产生这样显著的降温效果呢？还是从实际测试中寻找答案吧。

借助一个带探温头的万用表，我们一起来探究该主板运行时的温度变化情况，为了方便对比，我在测试时加入了一块QDI相应芯片组的主板，CPU是P4 1.7GHz，采用

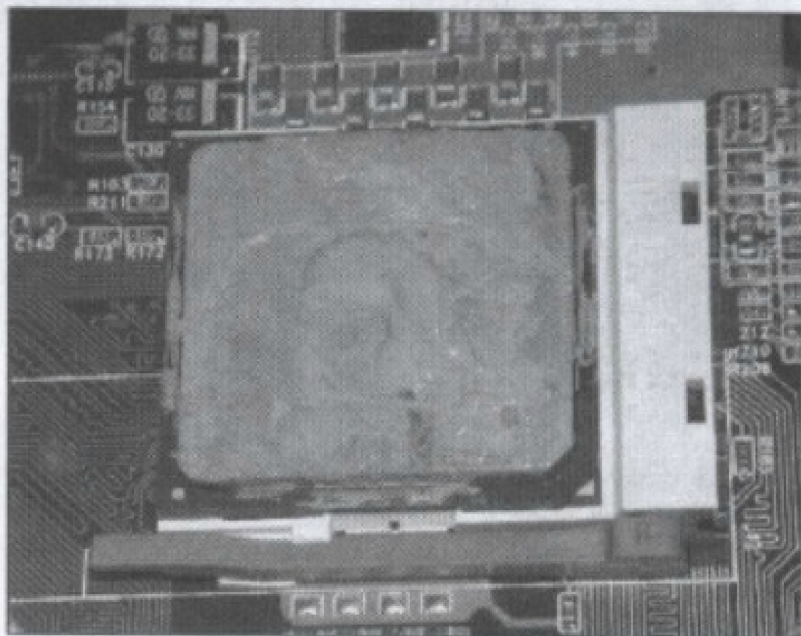


图1

原装风扇散热:

1.将CPU安装到插座上，抹上一定数量的硅脂（图1），硅脂不宜太多，以免造成泄漏或隔热;

2.为防止短路，将探温头用透明胶包住，并使它紧贴透明胶（图2）;

3.将探温头从风扇托架下方侧面穿过，用透明胶将它固定在P4金属封装的侧面（图3），这

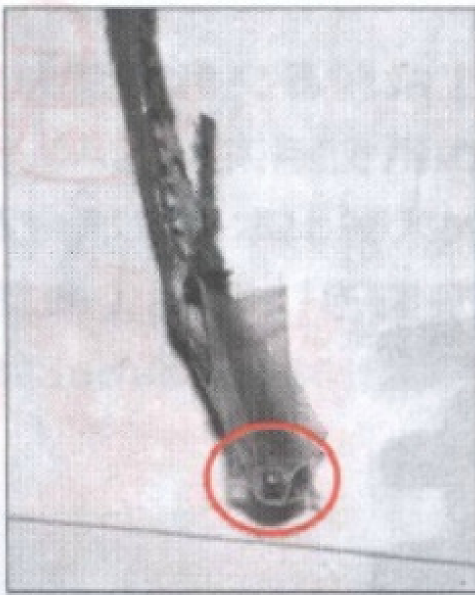
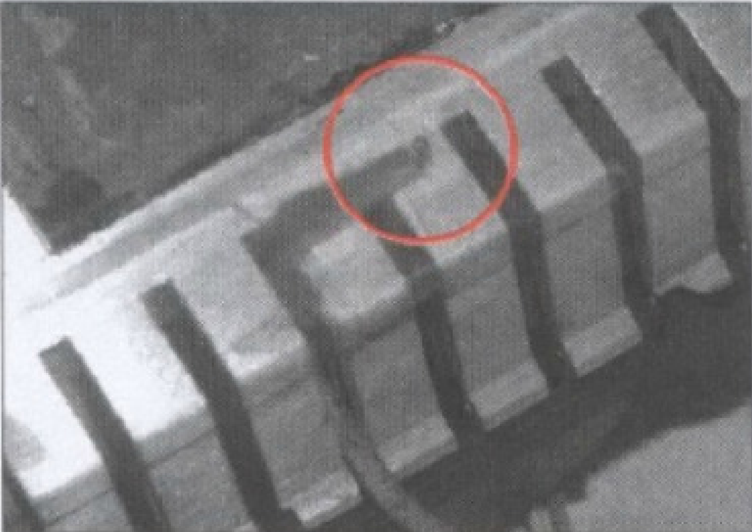
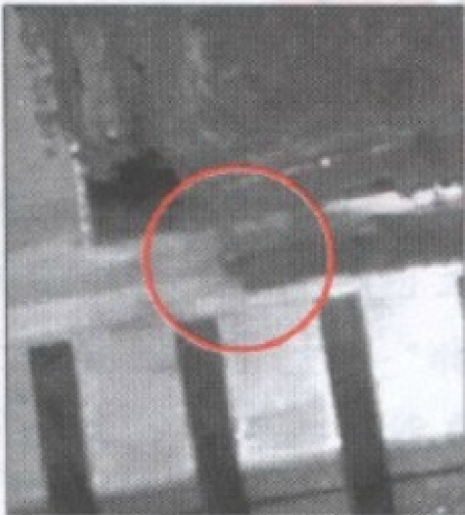

图2


图3





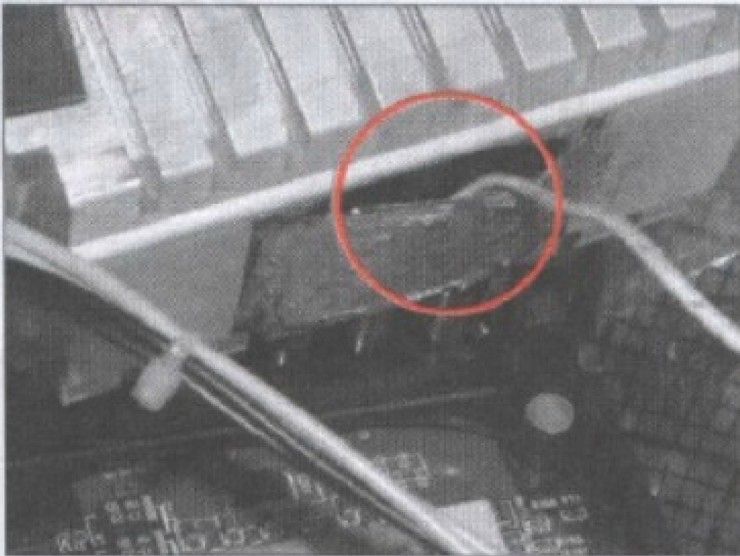


图4 图5 图6

一步非常关键，因为只有这样才可获得正确的CPU温度。有些P4系统有一个很独特的保护功能，当发现CPU或风扇异常的时候系统便无法引导，笔者也是经过多次失败后才得到正确的测量方法，基本上几种不正确的方法如图所示（图4、5、6），这些方法带来的结果都是系统无法引导，但现在还没有验证问题的普遍性;

4.将硅脂涂抹均匀，擦掉溢出的部分，装上P4风扇，开始测试。室温由空调维持在22℃，我们先来看进入BIOS时CPU的温度，BIOS测得CPU温度是48℃，万用表读数是33℃（图7）。这15℃温差是因为主板上的探温部位是CPU针脚内部的核心温度，这个温度要高于万用表测试的封装外壳，这也是一般BIOS显示CPU温度偏高的原因;

5.进入操作系统时万用表的读数是25℃（图8）;

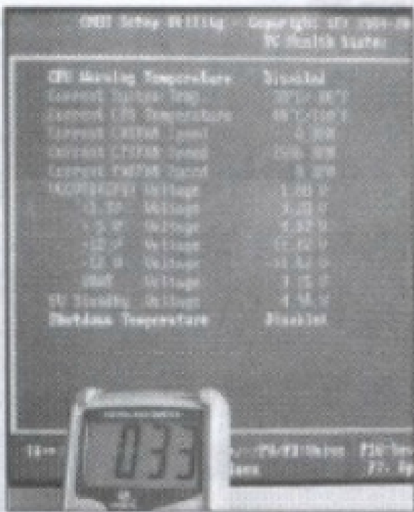
6.进入系统之后，运行Super π，使CPU工作在满负荷状态，万用表读数一路上升，最后稳定在37℃（图9）;

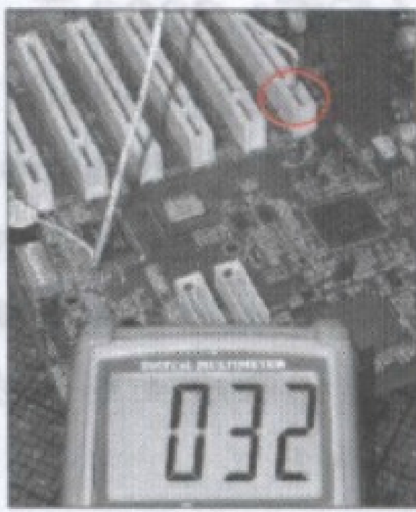
7.同时用万用表测得PCI插槽温度是32℃（图10），CPU风扇散热片温度是29℃（图11），CPU风扇轴承顶部温度是34℃（图12）;

8.换上QDI主板，重复以上步骤，测试表明，CPU在满负荷工作状态下的稳定温度是38℃（图13），而其余部位的温度和前一块主板并没有分别。

问题已很清楚了，事实上不用测试我们就可这样分析：无论采取什么样的供电方式，在相同工作环境下，特定处理器的功率基本是恒定的，因此CPU温度主要取决于以下几个方面：1.硅脂和散热器、风扇的散热效果；2.周围环境的温度和空气流动状况。而对于主板来说，因为通过的电流很微弱，它本身的发热量很小，后面一个因素的影响最大，因此它的温度不会和周围环境相差很多，“通过供电电路改进，获得比其他主板低10℃的温度”这种说法无疑过于夸张。

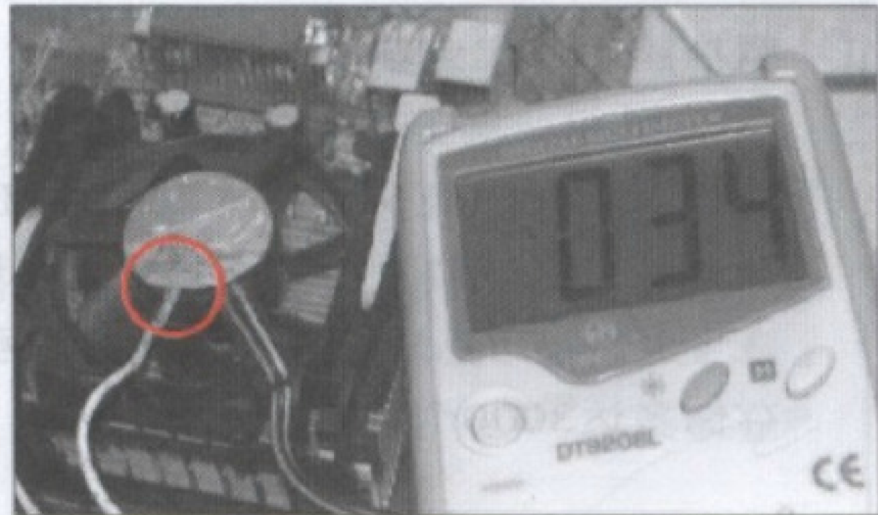
无论产品多么先进、技术如何复杂，它们都逃不脱基本物理定律的制约。明白这一点，就可举一反三，在厂商林林总总的宣传和术语面前保持必要的冷静。

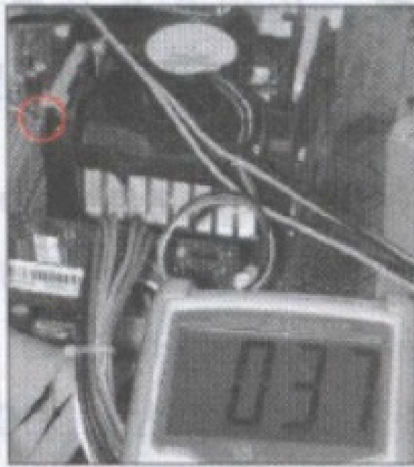












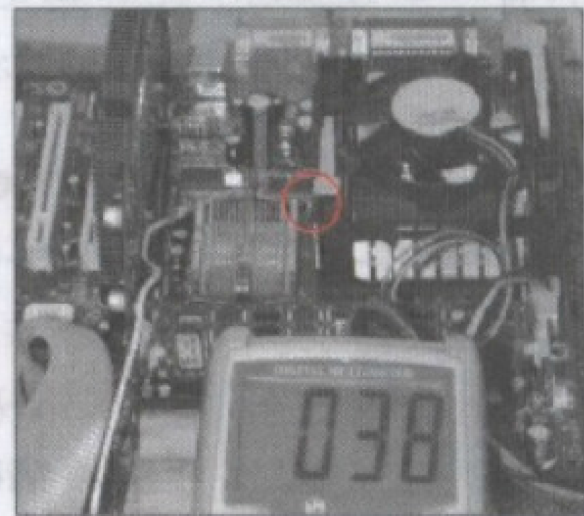


图7 图10 图11
图8 图12
图9 图13

爱在数码时代



情人节转眼就到，给心中的他（她）送上一份怎样的礼物？巧克力和鲜花……能不能来点新鲜的啊？还记得欧·亨利的小说《麦琪的礼物》吧，世上最昂贵的物品也比不上爱人纯真的心，送给他（她）一份实用、心爱的情人节礼物才能表现出你浓浓的爱。如果你正在为送什么礼物而发愁，那么不妨看看以下的“场景”，欢迎对号入座……

■北京 程鸿

玛格利特和汉斯（劳燕分飞ing）



玛格利特：用动画片《天鹅湖》里的一对小松鼠来作为我们的网上ID，够绝的吧^_^？我们一起逛论坛拍砖，一起上Kele8打台球，一起在网游中PK……但，但我们现在就是不能在一起，因为……因为汉斯他在广州，而我却在北京。

我想送给他的礼物，除了一条我亲手织的围巾，还有……

摩托罗拉A388（价格：2800元，文中涉及价格均为人民币参考价，下同）

玛格利特：汉斯在一个网络公司的市场部工作，摩托罗拉的这款A388手机有很强的商务功能，正好符合他的工作需要；而且它还支持GPRS，这样以后汉斯出差时也可方便地联上网和我聊天了。

贴心功能： 它支持GPRS高速联网及三频功能，适应全球所有GSM网络，可直接发E-mail；具备基本的PDA功能，支持手写输入，方便商务应用；套装中还有数据线，可连接电脑进行数据交换或实现GPRS拨号上网；可从短消息中提取电话号码，能存储多达3000个联系方式。



规格参数概要

网络类型：GSM900/1800/1900MHz、GPRS
重量：130g
尺寸：95mm×60mm×28.5mm
通话时间：180～300分钟
待机时间：95～160小时

参考网页

http://www.motorola.com.cn/pcs/product/388/
http://www.younet.com/forum/phone/main.php?BoardID=4478

编辑提示： 摩托罗拉A388手机的功能没得说，但强大功能也造成了其体积相对有点大——那个跑车外形设计也是褒贬不一。彩屏、和弦这些新鲜功能它都没有，且由于带有PDA功能，它的实际待机时间不超过72小时。

玛格利特：不过388手机实在是贵啊，从现在开始攒钱的话不知道要多久才够。如果送不了他手机，我就送他一个微软鼠标吧，上次QuakeⅢ比赛输给别人以后他就说鼠标不好。



微软IntelliMouse Explorer银光鲨V3.0A（价格：299元）

玛格利特：他的游戏水平能否因IE 3.0A而提高？我表示怀疑，但他会很得意地和那些一起切磋的“高手”炫耀新鼠标，这个我敢肯定。

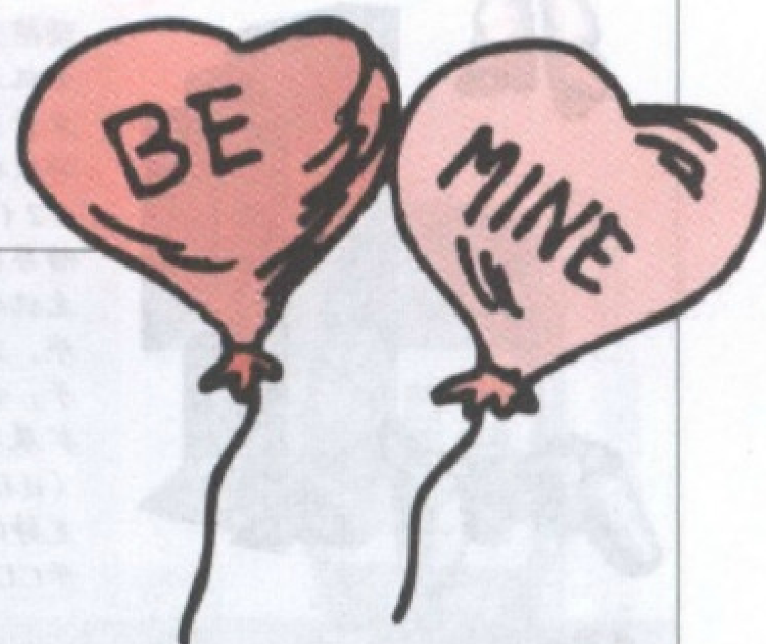
贴心功能： 采样率达到6000次/秒，比一般光学鼠标要高得多，可更平稳、精确地表示出光标的位置；封闭式的凹陷镜头设计，基本可避免污垢和灰尘的影响，也不需要擦洗；全面的功能键设计，不但受FPS游戏发烧友厚爱，而且对于Office一族来说也非常实用。



编辑提示： 在一些论坛和交易网站上可购买到价格较便宜的IE 3.0A。从实际使用的感觉而言，IE 3.0A鼠标更适合那些手掌比较大的玩家——女孩子肯定用不惯的。另外，所谓好马配好鞍，起码要iCEMAT或Surface 1030这样的高档鼠标垫才配得上它啊。

参考网页
http://211.167.73.245/hdong/microsoft/miczl.htm
http://www.newegg.com.cn/item.aspx?item=26-105-121





汉斯：因为工作缘故我调到了南方，而她却在北京。平常总是太忙，连在网上陪她聊天的时间都不太多。去年的情人节是年初三，我还能陪着她，而今年……这次我安排了一件"特别"的礼物，这样即使隔着2000多公里，即使我不能在她身边……

罗技 ClickSmart 310 双功能数码相机（价格：490元）

汉斯：她家装上了ADSL，我在公司用的是宽带，这样我们就可以通过视频电话来过一个网上情人节了。



参考网页
http://www.logitech.com.cn/products/camera/camera_05a.htm#

贴心功能： 虽然小巧，但功能全面，不仅能当作数字摄像头使用，还可用作可移动的网络相机。它配有丰富的软件，能实现实时监控等功能，集成化的操作界面使用起来非常方便。相机底座底部有防滑垫，可防止底座在倾斜的表面滑动，并且底座可做多方向、多角度的调整。

编辑提示： ClickSmart 310的CMOS传感器实际只有10万像素，通过插值算法虽可实现最高640×480的解析度，但实际效果差强人意，要想得到较好的图像质量，必须在光线充沛的环境使用。此外，它标配的存储介质是2MB SDRAM，而不是闪存，所以我们不能在相机中保存图像。如果希望得到更强大的功能，可考虑罗技ClickSmart 510，不过需要的银子就更多了。

汉斯：摄像头是要买一对的，另外再送点什么惊喜给她呢？朋友建议说MP3随身听不错，于是我就到海印电子市场找到了……

Truly MP3 随身听 MP368+（价格：64MB版本900元）

汉斯：市面上的MP3随身听用"多如牛毛"形容一点都不过分，唯独这款MP368+让我眼前一亮，真的很漂亮啊。

贴心功能： 小巧的MP368+，红色金属外壳（颜色可选）非常漂亮，完全可作为饰物挂在胸前。操控按键非常少，通过全中文复合式菜单操作，液晶显示屏支持中文显示。功能很齐全，除录音、移动存储外，还具有FM收音功能。

编辑提示： 因为通过软件实现控制功能，所以在切换操作时有少许延迟。另外采用了1节7号电池供电，播放时间相对其他MP3随身听也要短一些。

规格参数概要
外形尺寸：56mm×38mm×15.50mm
重量：60g
显示：液晶显示屏（支持中文显示）
连接方式：USB 1.1（450kB/s）
电源：AAA电池1节
播放时间：10小时
附加功能：录音、移动存储



参考网页
http://www.truly-cn.com/mp368.htm
http://www.newdigi.net/read.php?ID=642



无名的小兵（单身ing）

无名的小兵：去年这个时候我是一个人看ShowGood的动画，今年看来又要过一个"没有情人的情人节"……我真的不想……我知道天底下不只我一个没有女朋友的好男孩，所以……你也可以参考一下我给自己选择的情人节礼物啦。



规格参数概要

主机尺寸：301mm×178mm×78mm
重量：2.1kg
游戏控制器："DUAL SHOCK 2"插槽×2（对应PS手柄）
储存装置：8MB记忆卡插槽×2
主机配件：PS2 Demo光盘含DVD播放程序，DUAL SHOCK手柄2×1，AV端子，记忆卡×1
扩展接口：USB×2、IEEE 1394（iLINK）
支持的光盘：PS/PS2游戏CD、DVD、音乐CD、DVD影片

参考网页

www.sonystyle.com.hk
http://fixexpert.myetang.com/hardware/sony/index1.htm
http://163.26.14.2/321/13/default2.htm

SONY PlayStation2 游戏机（价格：2000元）

无名的小兵：没有女朋友的男孩子，能喜欢什么呢，能有什么排遣寂寞呢？当然是游戏了。现在PS2的价格也不贵，就权当给自己买件新年+情人节礼物吧。"我宁愿安安静静地等着心中的她出现……"没准过完情人节她就出现了，所以手柄就多买一个先。

贴心功能：目前能买到的功能最全面，效果最好，且支持的游戏也特别多的电视游戏机。除PS2游戏外，PS游戏也能100%兼容，还可当作DVD播放机用。

编辑提示：目前PS2还没有直接引入中国，所以能买到的PS2都是……几乎所有的游戏机都有日版、美版、欧版这样的区别，不同批次的主机可能在盘片的兼容性上也存在差异，购买前最好多请教多查询。

无名的小兵：PS2放在家里当然不错，但上初中时我就希望能有一台掌上游戏机。

任天堂 GAMeBOY ADVANCE 掌上游戏机（价格：470元）

无名的小兵：GBA的好处真是数也数不清，以后上班挤公共汽车时都可掏出来玩一阵……

贴心功能：GB和GBC有很多经典游戏，GBA都能与之兼容，市面上的GBA游戏卡也非常丰富。能和其他人对战也是GBA的一大特色，如果你身边的朋友也有GBA那就最好不过了。

编辑提示：选购GBA时同样要考虑主机版本问题，不同版本主机的LCD亮度存在明显差别。购买它的同时还应买一套充电电池和充电器；如果手头宽裕，最好同时买一套128MB的GBA烧卡器——一次投资，以后就能通过从网上下载新ROM，节省购买游戏卡的开支了；通过烧卡器，你还可以给GBA添加电子书阅读、移动存储、MP3播放等诸多功能。



规格参数概要

主机尺寸：144.5mm×82mm×24.5mm
显示屏幕：Sharp反射式彩色液晶屏幕，最大解析度240×160
音频：两声道立体音源，44.KHz采样
扩展接口：耳机接孔、GBC/GBA对战连接口（最大4人连接）
能耗：两个A5电池可连续使用10小时
支持的游戏卡：GBA/GB游戏卡

参考网页

http://www.ccqnet.com/
http://gamecenter.taiwan.cnet.com/features/spaceworld2k/
http://www.ccw.com.cn/search/theme/themefile.asp?page=17&ThemeID=2155

无名的小兵：除了游戏机，还有什么呢？没有女朋友，我就多一些自由时间啊：这些自由的时间光玩游戏当然不行，出去旅游踏青，记录一些生活的片断也不错啊。所以我决定除了在PS2和GBA之间二选一外，再给自己添置一台数码相机。

柯达 DX4900 数码相机（价格：2950元，赠送一个价值550元的柯达 EasyShare 相机底座）



规格参数概要

1/1.8" 400万像素CCD，2×光学变焦
3×数字变焦，支持10秒延时自拍功能
符合Kodak标准的EasyShare系统
使用2节5号镍氢电池
使用CF Type Ⅰ储存卡（自带16MB存储卡），USB接口

参考网页

http://www.dpnet.com.cn/report/report_show.asp?id=394

无名的小兵：这款数码相机虽然看起来笨了一些，却非常实惠，而且简约的操作风格也挺适合我。

贴心功能：这是市面上最便宜的400万像素的数码相机了，何况现在还送EasyShare底座。相机提供中文菜单，菜单项以图标方式出现，并有中文解释，操作非常简单。它支持ISO400，快门速度为16～1/2000秒，能满足拍摄夜景的需要。EasyShare系统可明显减少图片传送、相机充电等繁琐操作。

编辑提示

DX4900只是一款"傻瓜"相机，只有自动对焦方式，且相机启动、变焦和储存速度并不算快，相机自带的8MB CF卡也偏小，建议选购相机时同时换购至少64MB的存储卡。



菜包子（暗恋ing）

菜包子：我和她的直线距离，虽然隔了一堵墙，也不超过3米；我们每天一起乘公司的班车，一起在楼下的饭堂吃午餐，我们经常在一起……圣诞节装作不在意地送她一盒心型巧克力，她绯红的脸上露出的是羞涩的笑意。这个情人节，是该对她表白的时候了……

松下GD68 GSM手机（价格：1500元）

菜包子：前两天她的手机丢了，好机会！送她一款小巧时尚的手机当然最合适不过了，松下的GD系列一直都是女生的最爱啊，且GD68还能帮木讷的我表白心意。

贴心功能：内置天线设计，方便携带，放在女孩子小小的挎包里也不碍事。256色彩色屏幕能显示6行文字，支持短信群发。16和弦铃声，内置铃声包括周杰伦的歌曲，支持录制铃声——可借助这个功能，把心里话说给她听呀。

编辑提示：GD68虽是彩屏，但256色的效果可不能和4096色的相比。松下手机的待机时间不是很长，这点要注意。对了，GD68带有Image-in个性透明背盖——争取将来放上你和她的合影^_^。

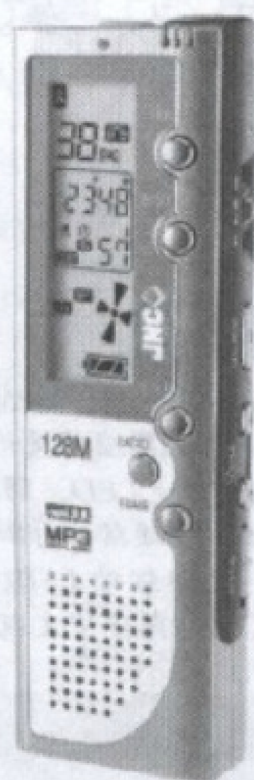
规格参数概要

网络类型：GSM、GPRS
重量：81克
尺寸：109mm×45mm×20mm
通话时间：90～390分钟
待机时间：60～190小时

参考网页

http://www.younet.com/forum/phone/main.php?BoardID=4648
http://www.panasonic.com.cn/mobiles/gd68.jsp





菜包子：手机……现在距离情人节还有一周，要是她自己又买了新手机怎么办？我还得有第2第3个准备。

JNC SSF-11 MP3录音笔（价格：1500元）

菜包子：她经常要参加会议，有时还要拿着纸笔记录客户的要求，录音笔再实用不过了，她一定会喜欢。而且SS7还兼有MP3播放器功能，这样听歌也就不成问题了。

贴心功能：金属外壳，搭配上银色按键，整个机身漂亮简洁，电源开关设在机身顶部，可较好地避免误操作。128MB容量的SSF-11标准录音时间为2710分钟，足够记录好几个会议的议程了。

编辑提示：与SSF-11功能一样的还有SSF-10，只是闪存容量小了一半，只有64MB，当然价格也便宜一些。SSF-11/10都采用USB接口，并带有FM收音功能和自动录音系统，还可作为USB移动存储器使用，相当实用。

参考网页

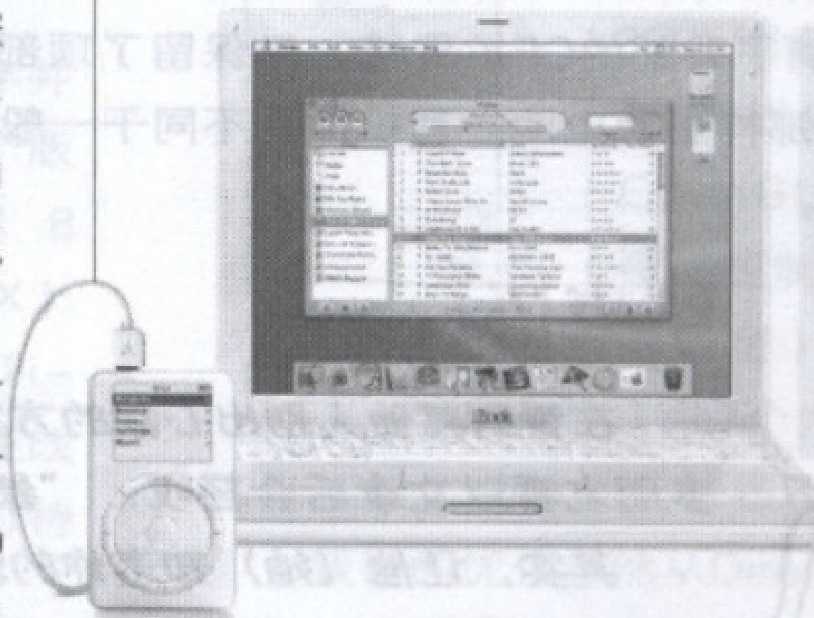
http://www.datum-digital.com/indexproductsmp3.html
http://www.elanzi.com/shop/index05.asp
http://shopping.263.net/class021.htm

Apple iPod MP3随身听（价格：5GB版本2600元）

菜包子：她用的是苹果电脑，所以我也打算送iPod……

贴心功能：外形完美，结构紧凑，附件齐全；使用高速火线传输接口，可与iTunes 3.0软件同步歌曲；操作方便，控制简单，并拥有日历和备忘录。iPod配置了32MB缓存，大约可实现20分钟的超长防震。它不仅能作为一部MP3随身听使用，还可被当成一部便携存储器，遗憾的是它没有录音和收音功能。

编辑提示：虽然现在已出了Windows版本的iPod，但同样不支持USB，许多没有IEEE 1394接口的台式PC无法使用。详细介绍请见本期“新品初评”栏目。



规格参数概要

外形：10cm×6cm×1.82cm
重量：194g
内存：5/10/20GB
接口：FireWire（IEEE 1394）
中文显示：有
防震：1200秒
电池：内置锂电池（10小时播放时间）
附带功能：通讯录与月历

参考网页

http://www.apple.com.cn/ipod





阿甸（海归ing）

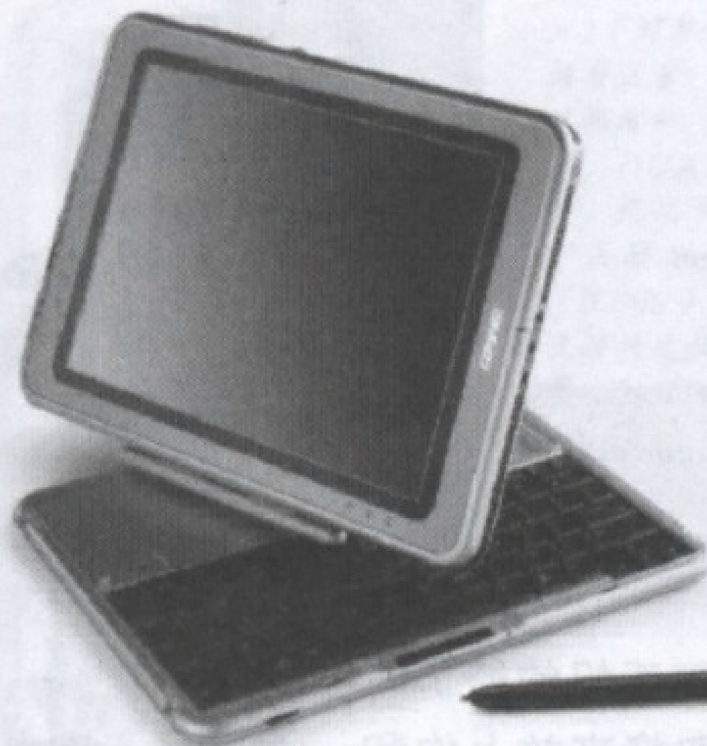
阿甸：两年的留学生活总算结束了，今年的春节、情人节我终于能和他在一起了。他是一个数码迷，所以我打算带些惊喜给他。

COMPAQ Tablet PC TC1000（价格：18000元）

阿甸：Tablet PC现在热门得很，偏偏国内实际销售的型号却又不多，他在MSN上就问过我好多回了，咬牙买台Tablet PC送他，也算是投其所好吧。

贴心功能： Tablet PC TC1000可变形组合成3种形式，通过旋转显示屏可变换为笔记本电脑和平板电脑，并能将显示屏拆卸下来，无论握在手上还是放在桌面上使用都很方便。它的手写功能很强大，配合专业软件Corel Grafigo可自由绘画。

编辑提示： 和其他采用PⅢ处理器的Tablet PC产品相比（如Acer的C100），TC1000采用的是性能相对较弱的Transmeta（全美达）处理器。由于是触摸屏，玻璃保护层比较容易弄脏。



规格参数概要

外形尺寸：27.4cm×21.6cm×2.0cm
重量：1.8kg（包括键盘）
操作系统：Windows XP Tablet PC Edition
处理器：Transmeta Crusoe TM5800 1GHz
内存：256MB PC133 SDRAM
硬盘：40GB 4200r/m
显示系统：NVIDIA GeForce2 Go 100显示芯片，16MB显存
显示屏：10.4英寸XGA TFT显示屏，表面覆盖玻璃保护
音频系统：两个内置扬声器，支持立体声输出
外部端口：红外线接口（兼容IrDA-1.1）、音频接口（耳机、扩展麦克风、线性输入/音频输入）、15针显示器接口、2个USB 2.0接口、V.90调制解调器接口、Type Ⅱ/Ⅲ PCMCIA插槽、以太网接口

参考网页

http://www.hp.com.cn/prodserv/mobile/notebookpc/tabletpc/tc1000/default.htm
http://www.pconline.com.cn/notebook/tpylab/zhengji/10211/108362.html

阿甸：他已有了一台IBM T30笔记本电脑，再送一台Tablet PC……还是别把他宠坏了……看国内网站上介绍了一款漂亮的Pocket PC，不如推荐给他，看他会否心有灵犀，“自觉”购买一对，我们一人一台。

神达 Mio338 Pocket PC（价格：2500元）

阿甸：常见到的Pocket PC不是HP就是COMPAQ，而且总是显得那么庄重。Mio338是全球第一部粉彩外型的Pocket PC，圆弧造型设计造就了出色的外观，还有7种彩色外壳可任意挑选，且体积轻盈薄巧。



规格参数概要

尺寸：76.8mm×121.7mm×11mm
重量：120g
处理器：Intel XScale 200MHz
内置存储器：32MB Flash ROM，32MB SDRAM
扩展存储卡：SD/MMC扩展应用及记忆卡
显示：3.5英寸穿透式前背光LED，解析度240×320
电池：900mAh锂电池，可连续操作8小时，待机14天
外部接口：USB 1.1、IrDA红外（SIR，115.2kbps）
操作系统：Pocket PC2002简体中文版

参考网页

http://www.mio.com.cn/
http://www.mypda.com.cn/shop/show_product.asp?productid=239#

贴心功能： 采用最新的Intel XScale 200MHz处理器，效率更高，能耗更低。按钮配置则为4个功能键加上方向钮，比一些商务应用为主的机型更适于娱乐。侧边滚轮设计，可很方便地单手操作。附带的软件实用且丰富，如有声字典和可计算卡路里的“Ez Diet窈窕小帮手”。

编辑提示： 由于取消了背部的CF扩展槽，只保留了顶部的SD卡插槽，它不能用常见的CF卡配件进行功能扩展，也不能像Mio528那样更换电池。耳机插孔不同于一般主机设计于左上角的惯例，设计于右侧，插上耳机后放进口袋时会有点挤。



结束语

在看到其他人别出心裁的方案之后，想必你也跃跃欲试了吧。但也许有很多朋友看过文章后会轻叹：“都是这么贵的东西，我怎么买得起……”

其实，让他（她）知道你的爱，请他（她）接受你的爱，再没有比这更好的情人节礼物了。《麦琪的礼物》中德拉和吉姆互赠的，当然不仅仅是一根表链，一套发卡……

所以，你送的可以不是DV、DC，可以不是以上列举的或没列举的可用价值来衡量的任何东西。一本书、一张CD或者仅仅是一句话——有一份真诚的心，就足矣。

情人节快乐！

编者按：我们上次曾刊登过一篇关于ATI显卡优化的文章，但考虑到更多的朋友正在使用基于NVIDIA芯片的显卡，所以这篇NVIDIA GeForce系列显卡的优化指南便应运而生。

引爆“雷管”
GeForce系列显卡调整与优化指南

■四川 Spiceboy

一、驱动的选择

NVIDIA在驱动程序编写方面有着很强的实力，驱动更新很快，而且往往能给显卡的性能带来飞跃式的提升。自从雷管（Detonator）系列驱动程序推出大放异彩后，发烧友们更盼着新的雷管驱动出现。现在已到了第5代雷管驱动，由于新的驱动往往主要服务于新的显卡，所以并不是每版新的雷管驱动都会给所有的GeForce系列显卡带来性能上的提高，在这么多的驱动中选择适合自己NVIDIA显卡的驱动也是优化自己显卡的一种方法。

编者注：关于驱动版本的选择，大家可以参考“驱动之家”网站上的雷管系列驱动评测。

GeForce2 MX篇：http://hardware.mydrivers.com/page/ctdir1/2002,03,12,18,0.htm

GeForce2 Pro篇：http://hardware.mydrivers.com/page/ctdir1/2002,12,20,83,0.htm

GeForce3 Ti篇：http://hardware.mydrivers.com/page/ctdir1/2002,11,24,72,0.htm

GeForce4 MX篇：http://hardware.mydrivers.com/page/ctdir1/2002,11,20,71,0.htm

Geforce4 Ti篇：http://hardware.mydrivers.com/page/ctdir1/2002,11,05,65,0.htm

目前最新的雷管驱动版本是41.04 WHQL，名字并非“雷管五”，而是Detonator 40（雷管40），这个版本主要是针对NV18（GeForce4 MX440-8X）和NV28（GeForce4 Ti-8X）推出的，所以在性能改进方面主要针对它们的特性：


Detonator 40的界面

1.OpenGL ICD升级到1.4版本；

2.支持微软DirectX 9，包含了新的顶点着色（Vertex Shaders）、抗锯齿（Antialiasing）模式、多头显示（Multi-display）驱动等；

4.nView升级为2.0版本，提供了功能更为强大的多屏显示特性；

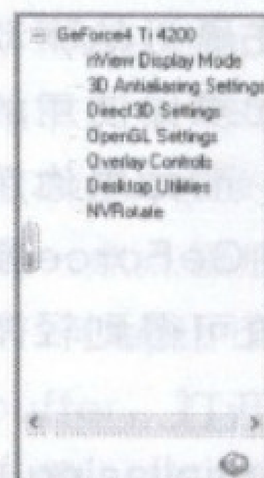
5.桌面管理器（Desktop Manager）功能更丰富和人性化；

6.提供了NVRotate桌面旋转功能，支持数字LCD显示器；

7.更强的数字抖动控制（Digital Vibrance Control），以更好地改进画质。

二、雷管驱动的设置与调节

Detonator 40驱动中提供了丰富多彩的定制项目；但在驱动界面上，从Detonator 40开始，NVIDIA抛弃了传统的选项卡式控制面板，改用级连式菜单的控制面板切换方式，同NVIDIA以前的驱动相比，使用这种“级连式菜单”，会感觉选项层次清晰很多。



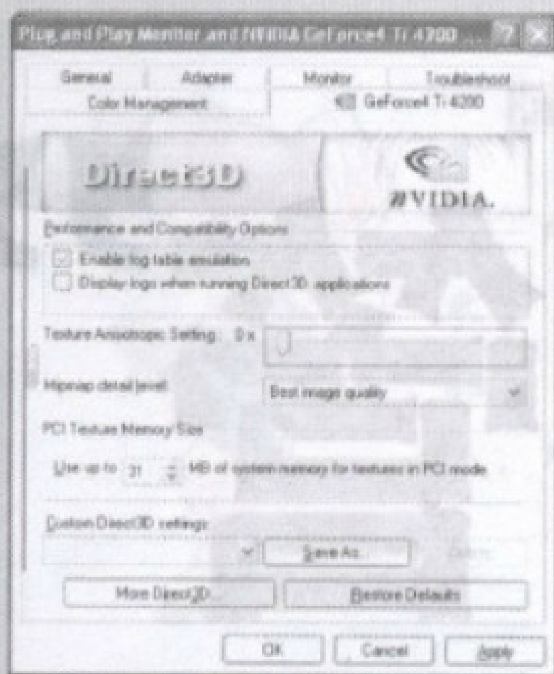
Detonator 40的级连式菜单

自动拉伸出来的级连菜单提供了nView Display Mode（nView多屏显示模式控制）、3D Antialiasing Settings（3D反锯齿设置）、DirectX 3D Setting（D3D设定）、OpenGL Setting（OpenGL设定）、Overlay Controls（覆盖控制）、Desktop Utilites（桌面管理设定）、NVRotate（桌面旋转设定）共7个大项的设定。在拉伸菜单的右下角提供了菜单锁定按钮，调节起来更顺手。

我们的优化自然从Direct3D与OpenGL的设定开始。

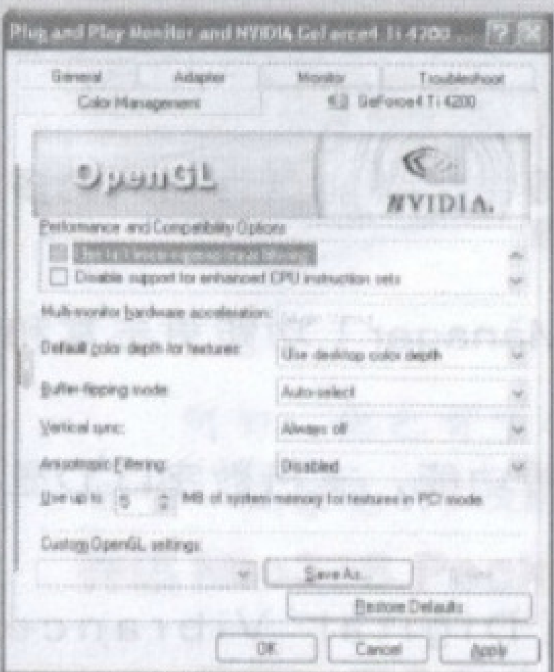
Direct3D设置

总体给人感觉这部分的调节菜单并不是很丰富，所以我们更倾向于用第三方软件调节D3D的细节选项（后面会提到）。不过令人高兴的是，在新驱动中的DirectX 3D设置面板里，NVIDIA首次向用户提供了各项异性过滤


D3D设置

设置，Texture Anisotropic Setting（纹理各项异性过滤）可设置为1×、2×、4×或8×，以得到更清晰的画质，但也会带来明显的性能下降。

除此之外，驱动中还提供了贴图质量等级（Mipmap detail level）的选择，有从最佳画质（Best image quality）到最佳性能（Best Performance）等几级选项。该选项对D3D游戏速度的影响较大，但调节实在太单调了，实际操作中，一旦不使用默认的“Best image quality”选项，游戏画面就会变得比较差，甚至惨不忍睹，所以为保证画质，这个项目还是不要动的好。

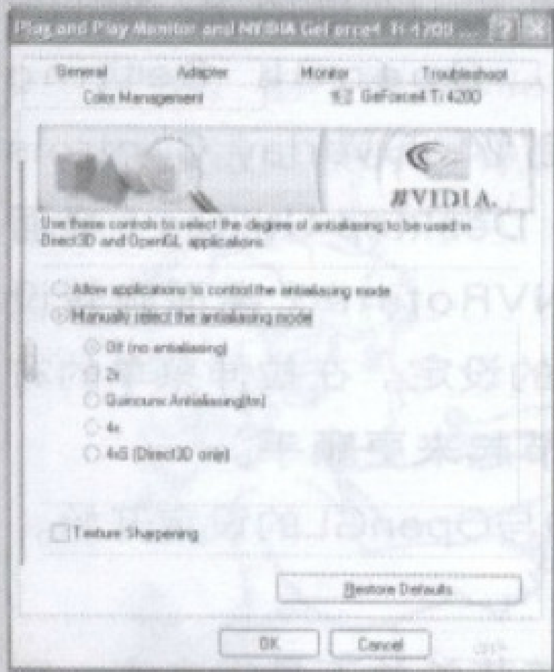

OpenGL设置

OpenGL设置

OpenGL设置项目相对丰富一些，有贴图色深设置（Default color depth for textures），Vsync（垂直同步刷新）和各项异性过滤等选项，总体感觉还是不够多。

“Buffer Flipping Mode”（缓冲翻动模式）对全屏状态下的OpenGL应用软件起作用，将其设置为“page flipping”（页翻动），可提高帧数。“Vertical Sync”（垂直同步）也许是最重要的设置，当开启它时，游戏画面将与桌面刷新率同步，也就是说如果显示器刷新率为60Hz，运行CS等OpenGL游戏时就最多只能获得60fps。要消除这一限制，只需将其设为“Always off（一直关闭）”。

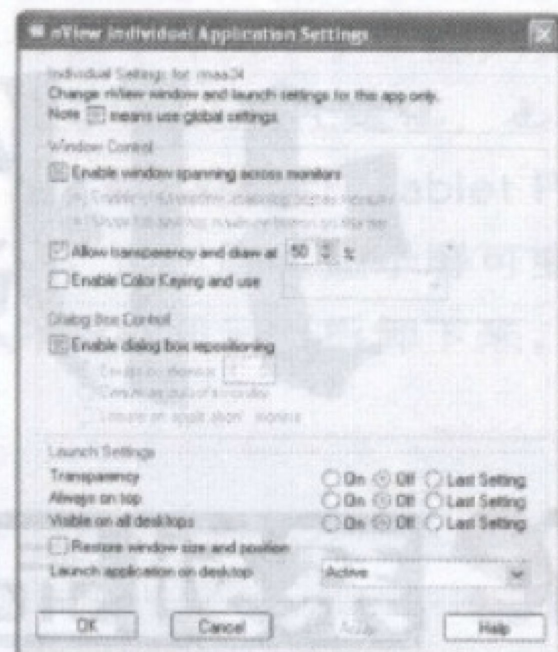
在D3D和OpenGL中都有一个“PCI Texture Memory Size（PCI 纹理内存容量）”，在最近的驱动版本中，它被设为63MB。一般情况下，如果你使用的是AGP显卡，改变它也不会产生什么效果；而如果你用的是PCI接口的GeForce显卡，提高设置值可得到轻微的性能提升。


反锯齿设定

反锯齿设定（Antialiasing）

在全屏反锯齿选项卡中，NVIDIA除保持了原有的2×、Quincunx Antialiasing（五点梅花抗锯齿）、4×和4×S这4种反锯齿模式外，还增加了Texture Sharpening（锐利纹理）选项，这样可使得抗锯齿模式下的3D画面更锐利、更清晰。

不过，太高的反锯齿模式会导致速度飞速下降，如果确实有需要可调到2×；如果显卡和CPU的性能都非常强大，且游戏分辨率不超过1024×768，不妨设为4×，以获得更好的效果。


让应用程序自动加载nView设置。

NView中新增的功能

nView 2.0可记忆预先所设定的应用程序的各种显示效果属性，如透明度、位置等，这样每次运行如视频回放、3D游戏等不同应用程序时，就不用再手动调节各种显示效果属性了。因为当这个程序启动时，就可自动加载预置的设定。

屏幕校正功能

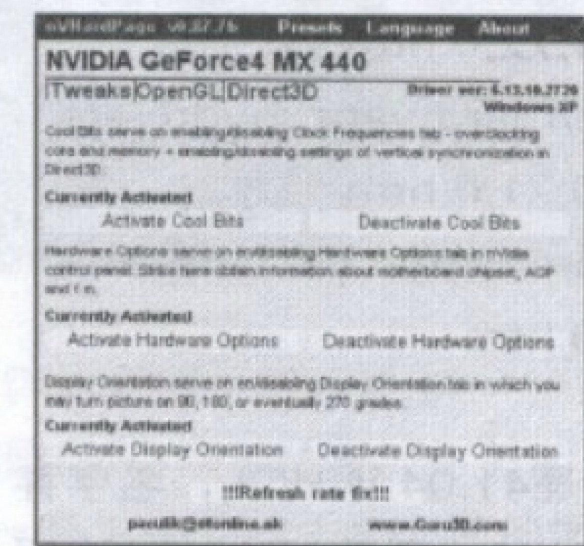
在nView 2.0中，NVIDIA还集成了新的NVKeyston功能。大家知道，当把电脑桌面采用投影仪投射时，画面往往会产生偏差，而NVKeyston功能就是通过软件，在便携投影仪或显示器上进行实时图形校正。

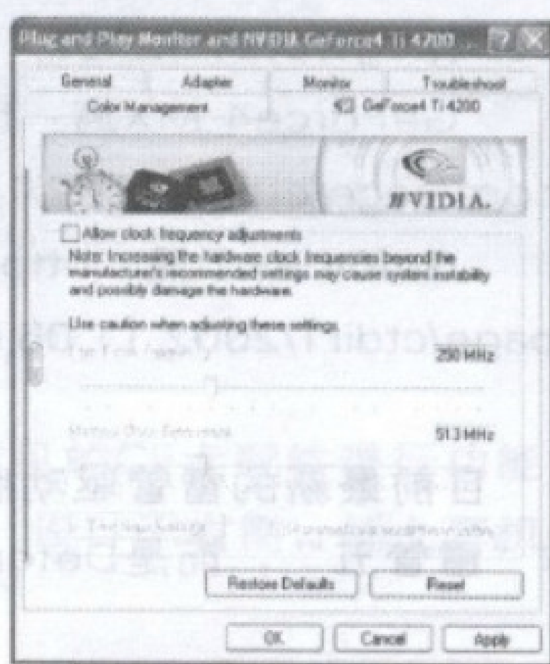
三、打开新雷管40驱动中的隐藏属性

雷管40驱动中有一些隐藏功能并未向用户公开，比如超频、AGP速率等。如果能调节这些东东，自然可让你的显卡多一些玩法。

打开超频调节项

这很方便，下载并运行nVHardPage这个软件后，激活Cool Bits就可获得这一功能。下载地址为：（http://file2.mydrivers.com/tools/display/nVHardPage1.04.02b.zip）。


nVHardPage调整


打开超频选项后的菜单

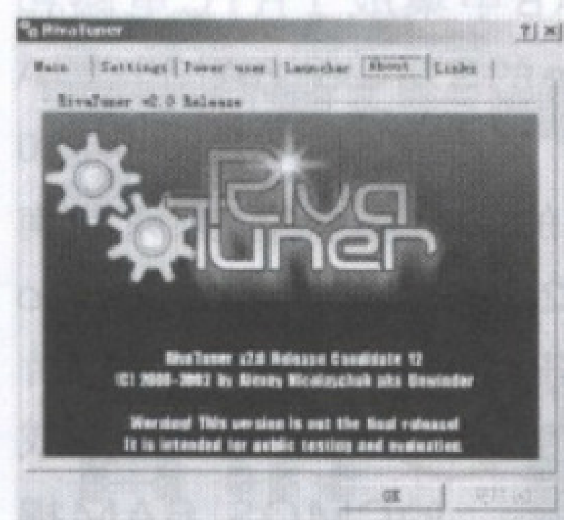

AGP速率调整

调节AGP速率

在雷管系列驱动程序中，一直有AGP速率调整这项隐藏功能，但雷管40的激活方法则同以前不太一样。用nVHardPage软件中的Hardware Opention也能激活它，但如果下载并导入这个注册表文件，则可看到更多的隐藏功

能：http://www.pcpop.com.cn/cooler/nv.reg。

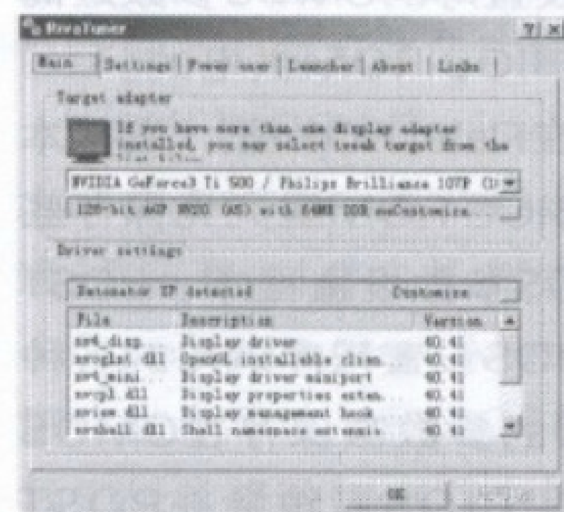
四、挖掘更多的潜力——RivaTuner



总的来说，雷管驱动的调节选项还比较简单，适合刚接触电脑不久的朋友使用。如果想进行更多更细致的优化调节，就要用到著名的RivaTuner了（下载地址为：http://file2.mydrivers.com/tools/display/RivaTuner20RC121.zip）。

RivaTuner几乎是伴随着雷管驱动的诞生而出现的，随着NVIDIA显卡的升级，RivaTuner也一直在发展，现在它几乎能对NVIDIA驱动中的每个项目进行调节了。

RivaTuner具有小巧的体积，同时集成了强大功能。下载RivaTuner后不用安装，直接解压并点击其中的RivaTuner.exe文件就能启动它了。第一次运行时，RivaTuner会先在硬盘上建立一个信息库（DataBase），短暂的等待后，就进入了它的主界面。

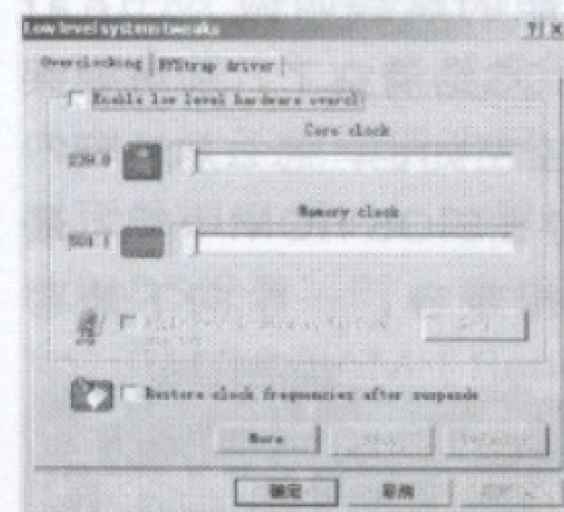


RivaTuner的主界面

RivaTuner的主界面

最常用的功能都集中在主菜单中，包括显卡信息、超频、优化等，看到超频和优化几个字不要流口水啊。在主菜单中最直观的就是显卡信息了，显卡的芯片型号、显存类型和驱动程序信息都在这里很详细地显示出来。不过，光看看这些信息有什么用呢？这并不是我们使用RivaTuner的主要目的，其中的优化选项功能才是我们最需要的。

显示系统调节



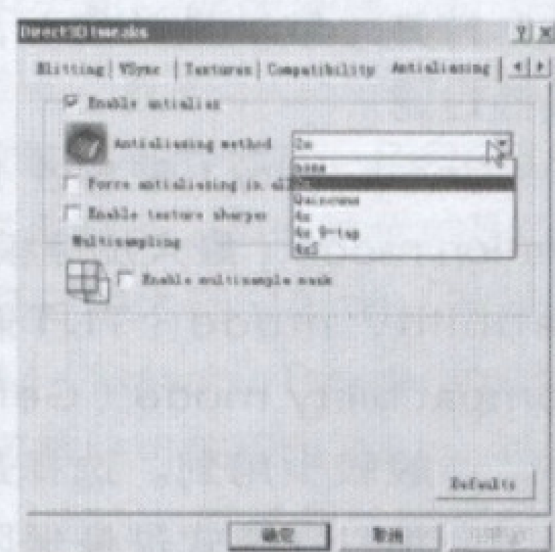
低阶系统调整

对于使用同一显示芯片和相同设计的显卡来说，其性能基本上差别不大。导致这些显卡性能不完全相同的原因，一般是因为厂家在显卡出厂时，预设的显示芯片和显存的运行频率不同。当然，显卡的显示芯片运行频率（称为核心频率）和显存也可通过软件调节，在这里我们使用的是Riva Tuner。

点击“显卡”按钮，进入Low Level System Tweaks，从字面意思上就可看出，这里提供的是一些很简单的低级优化选项，可看作是给新手练习用的。其中显卡超频部分只提供了简单的核心和显存超频，大家可根据自己显卡的具体情况调整核心和显存频率，调试好后把“Apply overclocking at Windows startup”打上勾，以便在每次Windows启动后直接调用本次设置，从而免去了每次启动都要手动运行Riva Tuner的麻烦。

Nvstrap driver中倒有些好玩的东西，首先点击“Install”激活里面的动能，将上面两项关于AGP快写的功能都选择打开，以增强显卡AGP性能。NVStrap OpenGL则是一个能把你的家用级GeForce显卡“变成”专业Quadro显卡的小软件，如果需要尝试它，可选择Force on，然后体验一下专业的东东到底是什么样的。

以上这些都只是一些很初级的东西，可供调节的项目也不多，真正想要深入使用Riva Tuner，就应该打开驱动信息旁边的按钮了。



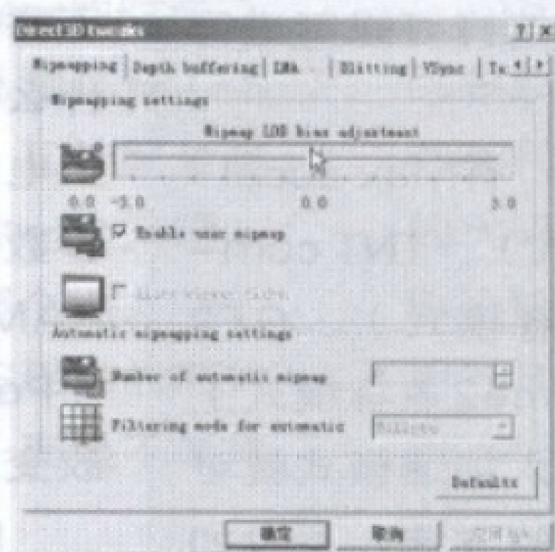
通过驱动信息旁边的按钮打开显卡高级设置。

超频按钮

基本功能和上面超频按钮中的差不多，但名字改成了“System Tweaks”，附加的功能自然多了不少，比如许多关于桌面色彩、色深的选项。

4.D3D和OpenGL调节按钮

调节D3D和OpenGL的画面细节，是提高显卡性能的重要途径。实践表明，通过在一定程度上牺牲画面质量来提高游戏速度是完全可行的，且这些改动在激烈的游戏过程中往往不易被肉眼察觉，所以并不会对玩家游戏时的心情产生很大影响。

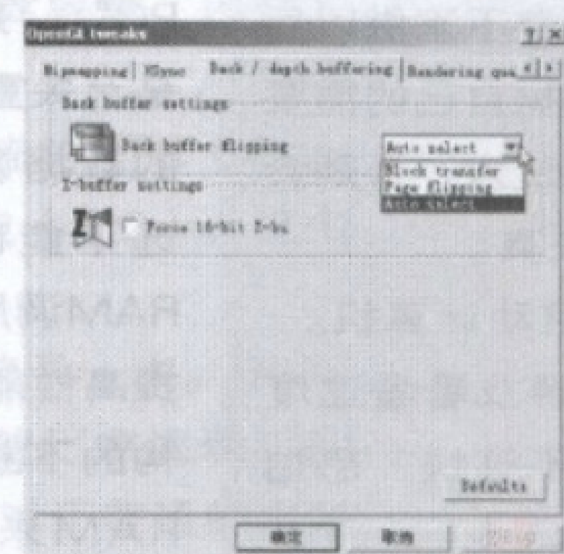


Direct3D中的调节项目

Direct3D调节功能

Mipmapping（贴图解析度）：可用来调节Mip贴图细节。如果对D3D游戏的画质有特殊要求，可牺牲一些速度以换取更好的图像质量，但条件是显卡应该好一点，否则一点点画质的提高就会导致游戏速度大幅下降。

Depth buffering（深度缓冲）：包括Z-buffer和W-buffer，打开前者的24bit Z-buffer可明显改善游戏图像质量，且速度下降不多；对于后者，一般应用程序会自动检测并允许使用者选择W-buffer缓冲深度。



OpenGL设置中的调节项目

Blitting（位图传送）：建议打开其中的“Enable wait after blit when DDBLT_WAIT flag is”，这样能解决NVIDIA显卡在DircetDraw状态下可能出现的兼容性问题。

其他按钮还有V-Sync

（垂直同步刷新）、Texture（纹理）、Compatibility（兼容性）、AntiAliasing（抗锯齿）等方面的调节。一般来说，D3D项目中的调节性能改善并不大，却会对显示效果造成很大影响，因此初级用户不宜过多尝试。而对OpenGL项目的调节才能真正大幅度改善速度。

OpenGL设置

其中包括Mipmapping（贴图解析度）、V-Sync（垂直同步刷新），还有稍微复杂点的Depth buffering（缓存深度），OpenGL下只有Z-buffer选项，建议设为16bit，以保证速度。

Render quality：这主要和图像品质有关系，适当的调节可在适当牺牲画质的情况下得到更好的游戏速度。里面有许多详细的选项，包括Texture quality setting（纹理品质调整）、Texture filtering quality setting（纹理过滤品质调节）两个调节框。前者的默认选项是"As desktop（与桌面色深相同）"，一般桌面色彩是32位的，如果要保证游戏的速度，这里应选择16位色；如果你的显示芯片是GPU，可把"纹理过滤品质调节"打开（默认是关闭），这样可强制进行线性过滤。

Compatility（兼容性）：有Max acceleration mode（最大加速模式）、TNT compatibility mode（TNT兼容模式）、GF2 compatibility mode（Geforce2兼容模式）等，一般较少用到。选择最大加速模式就可以了，用TNT模式是最保险的方法，不过如果一块GeForce4显卡只能用TNT模式才能运行某个游戏，我宁愿不玩它。

如果是Quake Ⅲ这类对速度要求极高的游戏，可放心地牺牲一定画质（比如降低缓存深度、材质细节和图像品质），把速度发挥到极限，而需要画面性能兼顾时请根据喜好自行调整。

画面修正

画面修正图标中提供了相当多的关于画面的调节选项，包括颜色调节、亮度调节和灰度调节等，并可把调节后的内容储存下来供以后调用。这里的调节比较简单，根据自己的需要设置即可，但注意调节幅度不要过大，否则会造成显示器上的输出效果明显失真。

最后要做的工作就是重新启动计算机。

重新启动完毕，运行一下游戏看看速度是不是有所提高。什么，还是不够快？恐怕你只有勒紧裤带，考虑升级了。

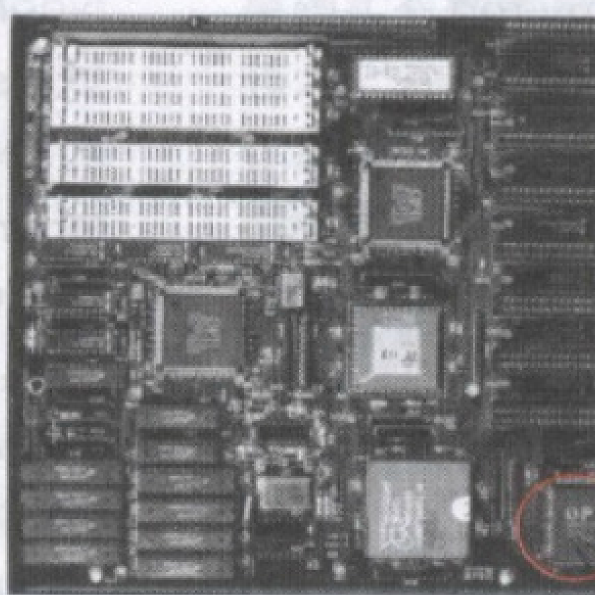


图8：这是一个386系统，最右下角的那颗芯片就是82C206，CMOS ROM就集成在里面。BIOS ROM自然就是上方那颗贴有白色标签的芯片了。



（下接66页）

厂商通用的做法。Intel就在430TX芯片组的南桥芯片82371AB中集成了RTC电路和256Byte的CMOS RAM。VIA Apollo VP2芯片组把RTC和128Byte的CMOS RAM集成到南桥芯片82C586B中；Apollo Pro Plus芯片组更是把南桥芯片VT82C596A中集成的CMOS RAM提高到256Byte。直到现在，许多南桥芯片集成的CMOS RAM容量仍然是256Byte，如Intel的82801BA（ICH2）、VIA的82C686B、8233（A）等。大家有兴趣的话，可到芯片组厂商的网站上下载南桥芯片的技术文档，里面有详细的说明。

由于CMOS RAM和RTC电路已集成在南桥芯片中，这样主流主板上能看到的相关电路，也就只剩下给CMOS ROM提供备用电源的锂电池（常见的是CR2032纽扣电池）和储存着CMOS参数设置程序的BIOS ROM了。难怪许多电脑用户以为，设置好的CMOS参数是储存在BIOS ROM里，或以为这颗锂电池是给BIOS ROM供电的。

其实想一想也很简单，BIOS既然是保存在Flash ROM里，是根本不需要有电流维持就能保存数据的。那么，BIOS ROM里究竟保存些什么呢？通常包括BIOS中断服务程序、CMOS参数设置程序、POST上电自检程序、系统启动自举程序以及供CMOS设置程序调用的各种参数。当用户修改CMOS参数后，用户设置的参数被保存在CMOS RAM里对应的字节里。电脑重新启动以后，BIOS系统会在POST（Power On Self Test）过程中调用这些参数，从而实现硬件设置的改变。

因此，当用户拿掉电池时，其实是把保存在CMOS RAM里的用户设置的数据清空。难怪主板上实现这个功能的跳线叫做"Clear CMOS"，而不是"Clear BIOS"。真要把BIOS给清空了，那可要哭鼻子了。你想想，系统一上电，BIOS ROM里空空如也，怎么启动啊？

那么为什么不把用户设置的参数直接保存在BIOS ROM中呢？最重要的原因是为保证和IBM的PC/AT架构相兼容，一个向下兼容MC146818的CMOS RAM是必不可少的。这个原因往往为很多人所忽视，别忘了我们通常说的PC，其实严格说来应该是"IBM兼容PC"，兼容IBM PC/AT架构是至关重要的。另外，RAM的数据读写速度是ROM远远不能比的，操作系统从RAM调用硬件参数更有利于提高性能。当然，随着PC架构的不断发展演变，CMOS RAM未来会不会继续"搬家"，也很难说。

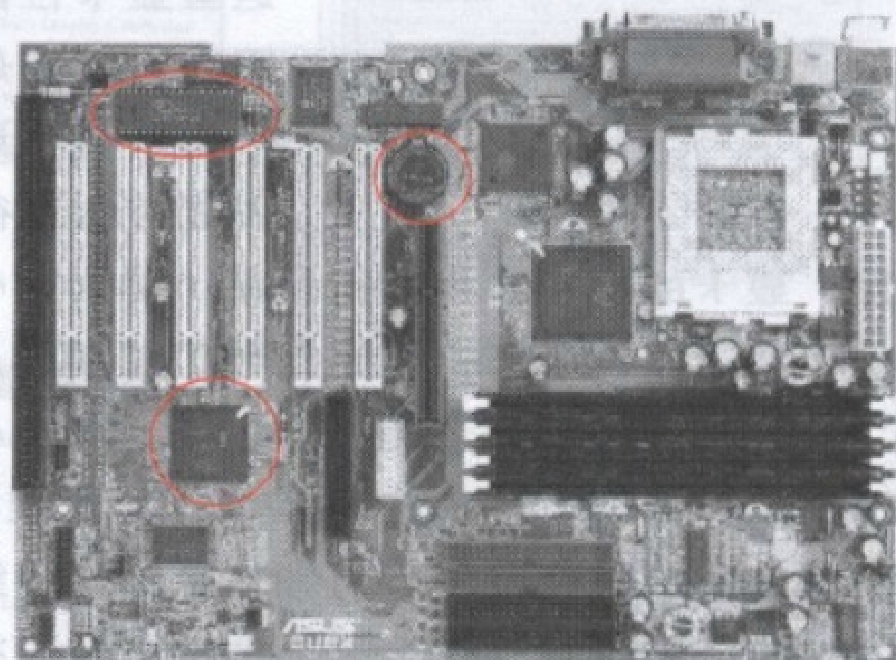
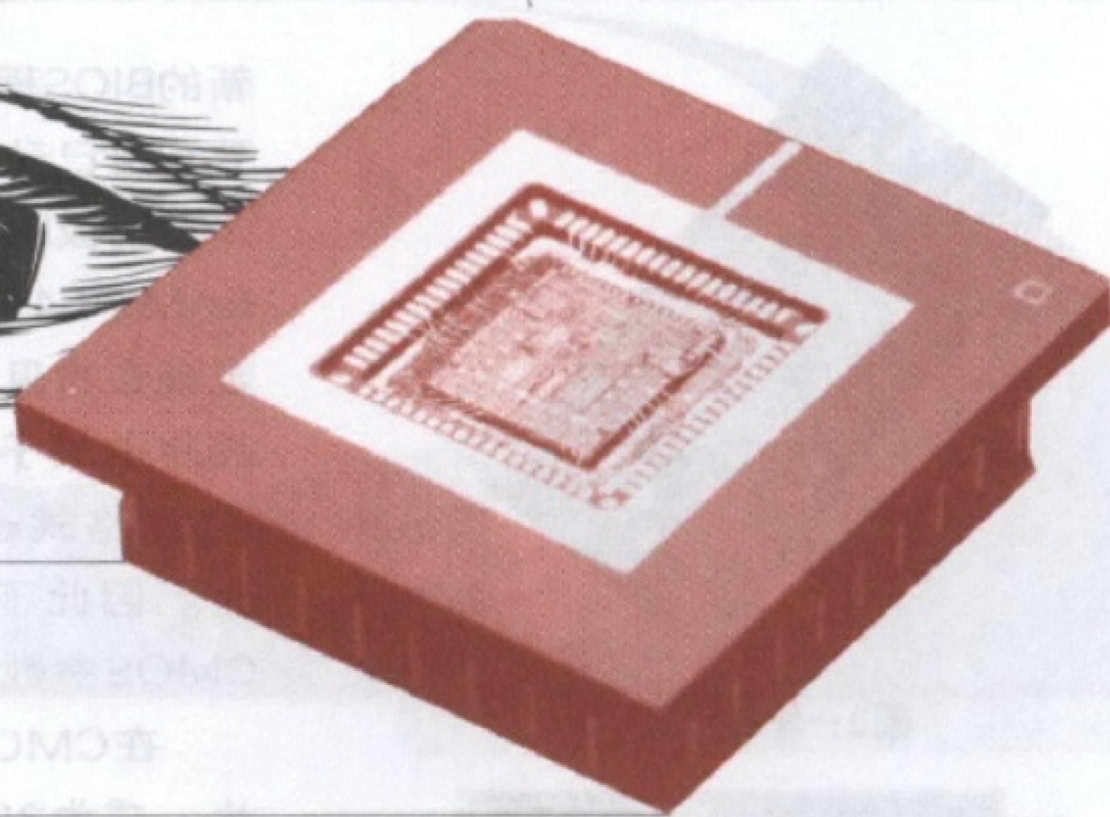


图9：采用Intel 440BX芯片组的华硕PⅡ级主板——CUBX，左上方那颗最大的芯片是存放着BIOS程序的Flash ROM，左下方靠近PCI槽的是集成了CMOS RAM的82371EB南桥芯片，正上方便是我们熟悉的银白色CR2032纽扣电池。



给你一双慧眼 看清CMOS和BIOS

■湖北 王洋

前几天，一个朋友打电话给我，说他家那台老机子出问题了，开机后显示“CMOS Checksum error,CMOS battery failed”。“无非是主板电池耗尽，换电池呗。这么小儿科的问题还问我，真是的！”我随口说道。“可我找了半天，在主板上也没看到什么电池。”朋友嘿嘿地说道。

真拿他没办法，我只好亲自出马了。可当我打开机箱，来回看了三四遍以后，也傻眼了。乖乖，真是找不到电池耶！怎么办？总不能为此坏了咱的一世英名吧。不慌，先搜集材料，钻研一番。功夫不负有心人，经过这一折腾，不仅找到了朋友机子的问题根源，还使我对BIOS和CMOS的认识深入了许多。

对于BIOS（Basic-input-Output System，基本输入输出系统），相信大家都不陌生。而升级自己爱机的主板BIOS，也已成为广大DIYer的时尚，通过调整BIOS设置提升系统性能更是家常便饭。但要说清CMOS（Complementary Metal-Oxide-Semiconductor Transistor，互补型金属氧化物半导体）和BIOS的关系，就不那么容易了。不信？我问你一个问题，我们经常修改CMOS中的参数，那么这些参数被保存在主板上哪个地方呢？我猜你十有八九会回答：不就是在那个贴着标签、用来保存BIOS程序的芯片里呗。其实不对，CMOS中的参数从来就没有和BIOS呆在一起，而是不断地改变住所。

主板上用来储存BIOS程序的芯片，被称为BIOS ROM（也就是上面提到的那颗芯片）。既然是ROM（Read Only Memory，只读存储器），里面的内容当然不能随便改写（虽然现在一般都改用Flash ROM，但修改里面的内容还是很麻烦的，如果出现问题，普通用户很难解决），因此我们平时“修改BIOS设置”时，这些被改动的参数是被保存在其他芯片里的，这种芯片被称为CMOS RAM（Random Access Memory，随机存储器）。那么CMOS RAM究竟在哪儿呢？你能在主板上找到它吗？要回答这个问题，首先要从IBM公司的PC架构谈起。

1984年，当IBM公司提出PC/AT架构时，CMOS RAM是一颗单独的芯片——Motorola MC146818（图1），容量只有64个字节（Byte），每个字节存储不同的系统信息，如系统的时间、日期、CPU信息、硬盘容量、内存大小、显示器参数等。

为保证关机后这些系统信息不丢失，MC146818和系统的RTC（Real Time Clock，实时时钟）电路部分都由主板上的备用电池供电（图2），这个电池被称为CMOS Battery。

这时的BIOS芯片用的存储介质还是Mask ROM，只能烧录一次。BIOS程序在主板出厂时，已一次性地烧录在Mask ROM里，即使厂家发现有问题，也无法修改，只能再烧录一颗新的Mask ROM换上。而对于普通的电脑用户，除非向主板厂商购买这种烧录好BIOS程序的芯片，否则不可能升级BIOS。当时的BIOS芯片容量也只有128kbit，而且BIOS程序里居然没有CMOS参数的设置程序，用户只能在开机时插入拷有CMOS设置程序的软盘，才能修改这些参数。是不是有点在讲“史前”文化的感觉？不过，正是在消费者的需求和电脑技术的推动下，电脑DIY才越来越方便的。

随着PC机硬件的发展，可设置的参数增多，需要BIOS管理的硬件种类和数量也不断增加，BIOS程序的代码越来越长。486时代的BIOS ROM容量已扩大到512kbit，开始采用EPROM（Erasable Programmable ROM，可擦除可编程ROM）。这种EPROM（图3）可用紫外线来擦除原有的BIOS，并用专用的读写器把

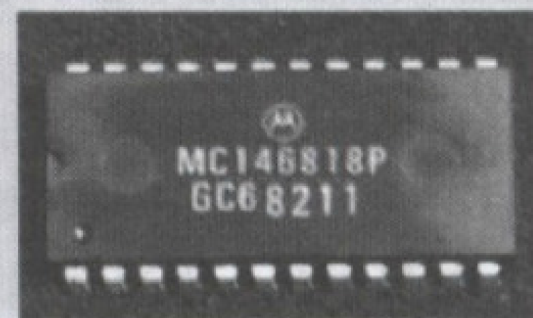


图1：Motorola MC146818 CMOS RAM芯片

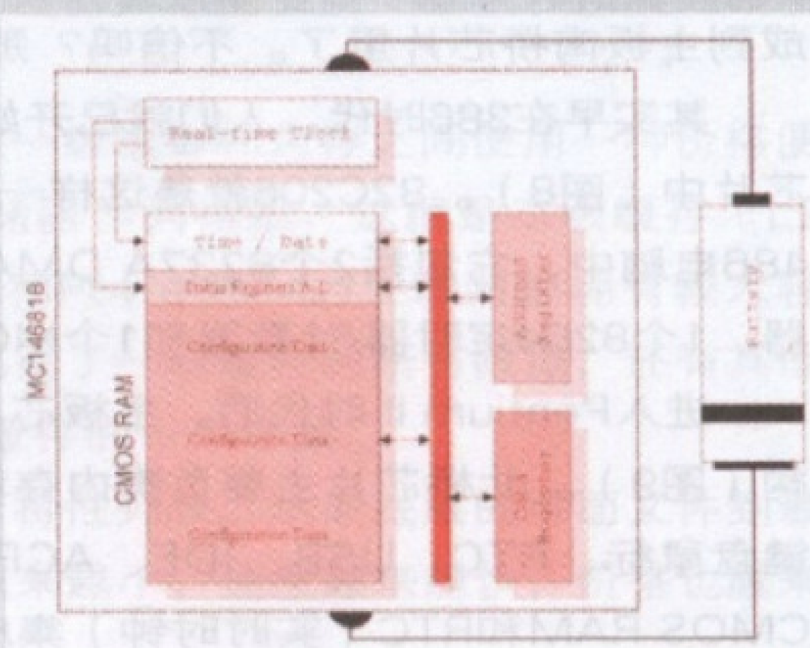
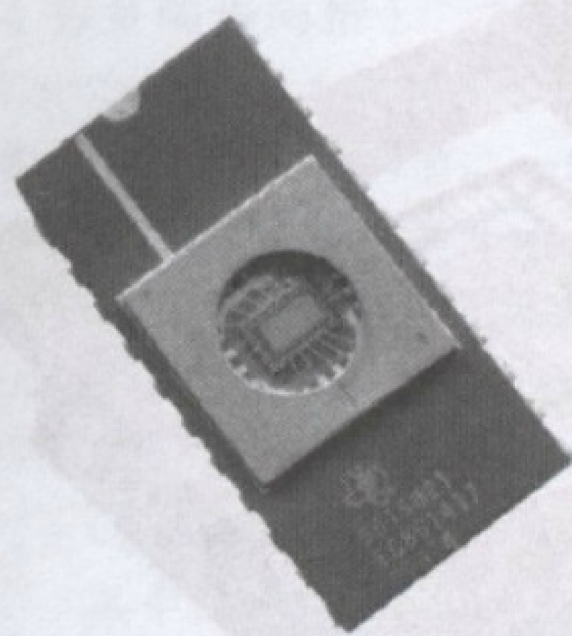
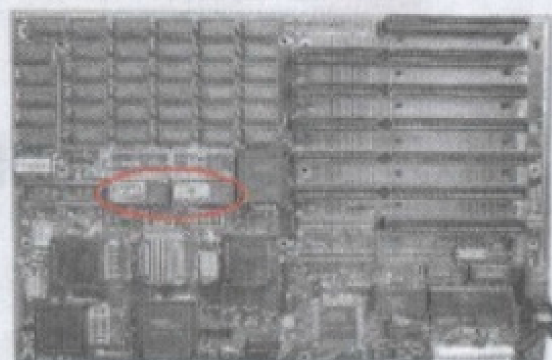


图2：早期的CMOS Battery


图3：早期的EPROM

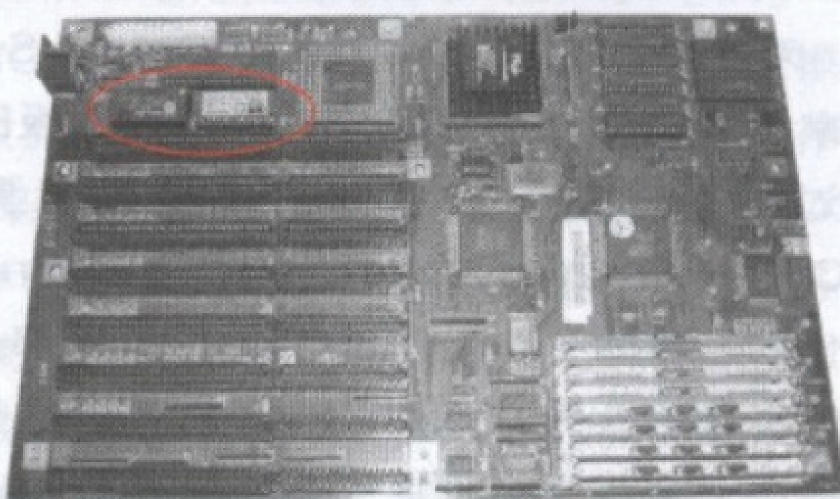

图4：这是一块386主板，中间贴有标签的两颗芯片，左边的是BIOS ROM，右边的是RTC/CMOS RAM。

新的BIOS程序写入。对于大多数电脑用户，一来缺乏专门工具，二来操作也很麻烦，要想自己升级BIOS仍然非常困难。

主板BIOS的功能越来越强大，可设置的系统参数也越来越多。这样，CMOS RAM中64个字节的容量已远远不能满足系统的需要，于是被逐渐扩大到128Byte乃至现在常见的256Byte。为了保持兼容性，各个编写BIOS的厂商都将自己的BIOS程序中关于CMOS RAM的前64个字节内容，统一设置为与MC146818的CMOS RAM格式一致，而在扩展出来的部分（即64个字节以上的）加入自己的特殊设置。因此不同厂家的BIOS芯片一般不能互换，即使能互换，互换之后也要对CMOS参数重新设置，以确保系统正常运行。

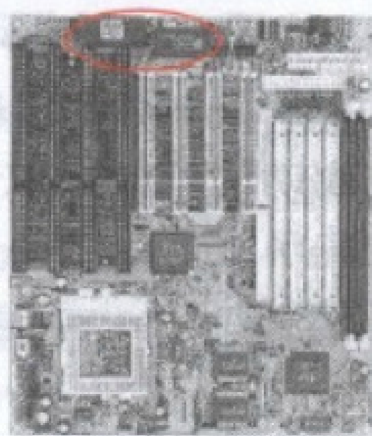
在CMOS RAM增容的同时，把CMOS RAM、RTC和备用电池集成为一块芯片，成为386、486时代流行的做法（图4、图5）。这种芯片通常被称为RTC/CMOS RAM，常见的有Dallas Semiconductor公司的DS1287（A）、DS12887（A）、DS12C887（A），Houston Technologies公司的HT12888（A）等。因此在这样的主板上，你是看不到类似CR2032那样的纽扣电池的。

另外一个变化是，BIOS程序中开始加入CMOS RAM参数设置程序，用户只需要在开机时按特定的键即可进入该程序，随心所欲地改变CMOS参数，大大方便了用户挖掘系统潜力。奔腾、奔腾Pro乃至早期的奔腾MMX级别主板也都采用了这种集成的做法。如果你家里有这个级别的电脑，当你打开机箱时，你很可能会发现，里面的主板就采用了集成的RTC CMOS RAM芯片，因为主板上根本就看不到单独的纽扣电池。本文开头提到的那位朋友的主板就是如此，该主板是PC Chips（明致）公司的M560，采用的RTC/CMOS RAM芯片是DS12887A。


图5：这是一块486主板，左上角贴有白色标签的芯片是BIOS ROM，采用的是EPROM芯片；BIOS ROM左边的芯片就是RTC/CMOS RAM。

仔细观察图6、图7的话，你会发现这两块Pentium级的主板和上面的486主板的BIOS ROM已不是同一类芯片了。进入Pentium时代之后，大量主板开始采用Flash ROM作为系统的BIOS ROM。Flash ROM的读和写操作都是在单电压下进行，无需跳线，只需要利用专用擦写程序，即可由用户自行修改和刷新。从此，BIOS这个神秘的系统模块才逐渐成为大多数DIY爱好者关注的对象，BIOS ROM的容量也逐步提高到1Mbit、2Mbit直至现在的4Mbit。

采用RTC/CMOS RAM芯片的好处显而易见，降低了成本的同时也节省了主板空间。但它也存在一个严重弊端，那就是如果长时间使用后，当集成的锂电池电量不足时，用户没法像现在这样，仅更换一块纽扣电池就能解决问题。唯一的办法就是再去买一块同样的芯片，取代焊在主板上的旧芯片。对于一般用户这简直不可能。Pentium II时代以后的主板改变了这种设计，把备用的锂电池（即CMOS Battery）分离出来，单独安装在主板上，以方便用户更换。

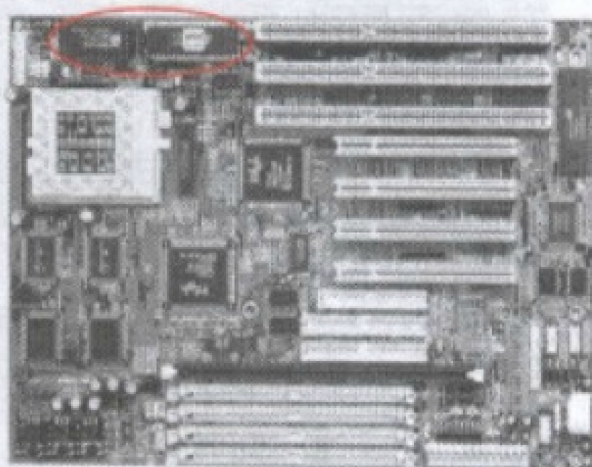

图6：PC Chips的M560主板，最上面贴有标签的芯片是BIOS ROM，BIOS ROM右边的芯片就是DS12887A。这可是支持Pentium MMX和K6-2的主板，你在它上面找不到独立的纽扣电池吧。

大家可能会产生这样的疑问：怎么我的主板上只能看到BIOS ROM芯片，却找不到CMOS RAM芯片啊？原因很简单，CMOS已集成到主板南桥芯片里了。不信吗？那就听我慢慢道来。

其实早在386时代，人们就已开始尝试把CMOS RAM集成到其他芯片中（图8）。82C206就是这样一个外围接口芯片，主要用于386/486电脑中，它包括2个8237A DMA控制器、2个82C59A中断控制器、1个8254定时器/计数器和1个MC146818 CMOS RAM等。

进入Pentium II时代后，主板芯片组开始逐渐形成南北桥分工架构（图9）。北桥芯片主要负责内存和图形管理，南桥芯片则负责对键盘鼠标、RTC、USB、IDE、ACPI等外围设备的控制。这时，把CMOS RAM和RTC（实时时钟）集成在南桥芯片里，就成为芯片组

（上转64页）


图7：ECS（精英）的P5VX-BE奔腾主板，最上面贴有白色标签的芯片是BIOS ROM，BIOS ROM左边的芯片就是RTC/CMOS ROM，也是Dallas公司的产品。

CPU核心与内存之间的高速公路——缓存

■北京 ITdoor.net/刘洋

前言

4年多以前，Intel发布了定位于低端市场的第1款Celeron（赛扬）处理器，尽管它没有二级高速缓存，但极具超频潜能，而且在Quake中的测试成绩和拥有完整二级缓存的PentiumⅡ一样出色。那么CPU的二级缓存到底发挥着怎样的作用呢？即使到今天也没有人能很好地回答这个问题。尽管Rambus、DDR等新一代内存陆续出现，但CPU的速度仍大大超越系统主内存的速度，于是一级、二级甚至三级缓存的出现，就成为避免因内存速度相对过慢而降低系统整体性能的主要手段。

本文将介绍CPU的缓存与系统性能的关系，包括基本的缓存概念，比如缓存的容量和速度、它们与系统的相关性、缓存在不同应用中的联系以及不同阶层缓存的具体作用等。

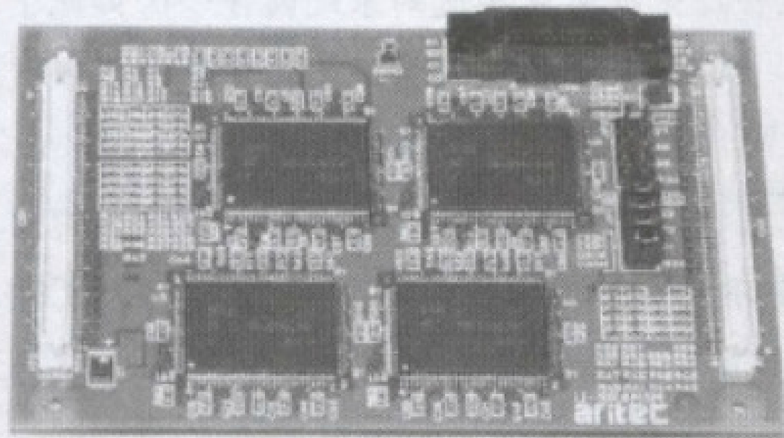
一、缓存的基本概念

为真正理解缓存在系统中扮演的重要角色，我们必须理解缓存与CPU、内存子系统在处理一个任务时，相互之间的联系。

在接收到来自内存和硬盘的大量数据后，CPU扮演的是一个"处理者"的角色。随着CPU生产工艺的提高以及内部设计的改进，CPU频率成倍提高，而且数据处理能力也极大地加强了，这就造成CPU的速度要明显高于内存子系统的速度，从而在它们之间产生很大的速度差距。现在的问题是：CPU主频越来越高，时钟周期越来越短，而内存却还要在很低速率的系统前端总线（Front Side Bus，FSB）下，等数据处理请求达到一定数量时才能向CPU传送数据，所以CPU频率越高，内存与CPU之间数据传送的延迟现象就越明显。

现在Intel最新的处理器频率已达到3.06GHz，而AMD主流处理器的实际频率也达到2GHz以上；前端总线频率也日渐提高，从早期的66MHz逐步提升到533MHz，而内存速度并没有相应提升，即使现在最新的DDR 400内存运行频率也才200MHz，仍未彻底改变内存与处理器速度差距过大的问题。

如何解决这一问题呢？如果在CPU和内存之间，放置一种比内存快得多的存储器，并能预知和保存CPU下一步即将处理的数据，就能解决一部分CPU与内存之间的延迟问题，这种新的存储器就是我们常说的高速缓存（Cache，即高速缓冲存储器，本文中简称缓存）。



静态存储器（SRAM）模块

一级缓存（L1 Cache）与CPU的速度差异相对于内存来说非常接近，这样对CPU发送的指令请求就能很快作出响应。它一般使用最昂贵的静态存储器（SRAM）制造，为使系统整体价格不至于过于高昂，CPU中的一级缓存容量一般都非常有限。一级缓存一般都与CPU集成在同一颗芯片内，也就是紧靠CPU的一个小的高速的存储空间。这样设计的优点与缺点共存：优点是一级缓存与CPU的速度非常接近，而缺点是它与内存的速度差距还非常遥远，所以一旦CPU需要的数据不在一级缓存里，就必须花费很多时间去内存中寻找，这就是所谓的缓存遗漏。对于今天超高速的Pentium4来说，出现缓存遗漏现象意味着将需要更长时间的等待，因为如果一颗2GHz的CPU等待50ns，就要浪费100个时钟周期！

解决缓存遗漏的问题办法之一就是增加一级缓存的容量，但高速存储器的极高成本限制了可用容量，因此增加容量并不是最好的办法。改进预测算法也能很好地解决缓存遗漏的问题，更好的算法能提高一级缓存预测的命中率，从而减少向内存发出指令的次数。

还有一种很好的解决办法，就是在一级缓存和内存之间使用一种价格便宜、容量更大、但速度相对较慢的存储器作为桥梁，这就是二级缓存（L2 Cache）。现在高速的P4、Athlon XP和PowerPC G4处理器都拥有较大容量的二级缓存。通常二级缓存中不但包括了一级缓存的所有数据，还有其他一些数据，也就是说一级缓存是二级缓存的一个子集。

下面是不同阶层的"缓存"的一个特性列表。从最底层的页面文件到最高层的CPU寄存器内存，缓存的容量越来越小，速度越来越快，价格也越来越昂贵。

级别	寻址时间	典型容量	制造规格	管理方式
寄存器内存	1～3ns	1kB	CMOS电路	编译器
一级缓存（片内）	2～8ns	8～128kB	静态存储器	硬件
二级缓存（片外）	5～12ns	0.5～8MB	静态存储器	硬件
内存	10～60ns	64MB～1GB	动态存储器	操作系统
硬盘	3,000,000～10,000,000ns	20～100GB	磁介质	操作系统/用户

现在主流处理器的一个重要指标就是一级和二级缓存的大小，尤其是二级缓存。因为一级缓存成本过高，且受芯片集成度限制，容量都不是很大，一般也就32、64或128kB，设计者们考虑得更多的是如何优化一级缓存读写的算法。而二级缓存就不一样了，虽然也集成在处理器内部，但速度没有一级缓存高，成本相对较低，容量可以做得大一些。采用Northwood核心的高频P4处理器二级缓存达到512kB，低端的Socket 478赛扬核心虽与P4一样，但二级缓存减少为128kB，性能明显下降，成本也低很多。而AMD处理器由于缓存读取算法与Intel的有差别，所以其高端Athlon XP的一级和二级缓存容量分别为128kB和256kB，而低端Duron则分别为128kB和64kB。不过AMD已意识到与Intel未来处理器的差距，很快就要推出拥有512kB二级缓存、Barton核心的新Athlon XP。

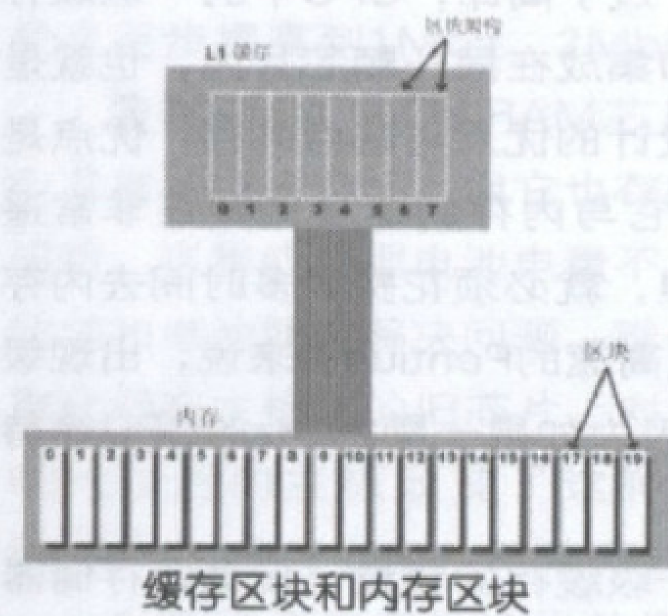
二、缓存工作的基本原则和对不同应用程序的影响

缓存是以区块的形式来从下一级存储器提取数据的，而且每一块数据都被存储到缓存中特定的一个被称为“区块框架”的小区域。

缓存的基本工作原则是引用局部性（Locality of reference），它通常被分为两种形式——空间局部性（Spatial locality）和时间局部性（Temporal locality）。前者是指当缓存中一部分数据被CPU读取后，其相邻的一些数据就很可能是CPU下一步将读取的；后者是指当缓存中一系列的数据被CPU读取后，它们很可能被CPU再次读取。针对不同的程序应用，这两种原则往往会交替体现。

1.空间局部性

空间局部性很好理解，因为我们都用过一些媒体播放程序，比如MP3、DVD播放软件或其他使用大量连贯数据的程序。一个MP3文件是由一个模块化的系列数据组成，CPU处理时也是依顺序从文件开头读取到结尾。当Winamp播放1分23秒的音乐时，下一步肯定是播放1分24秒的音乐，然后是1分25秒的等等；DVD和其他媒体文件也与之相似，比如图片文件、AutoCAD文件甚至Quake的纹理数据。这种操作只需CPU发出连贯的指针顺移指令，然后在缓存中顺序读取数据即可。



缓存区块和内存区块

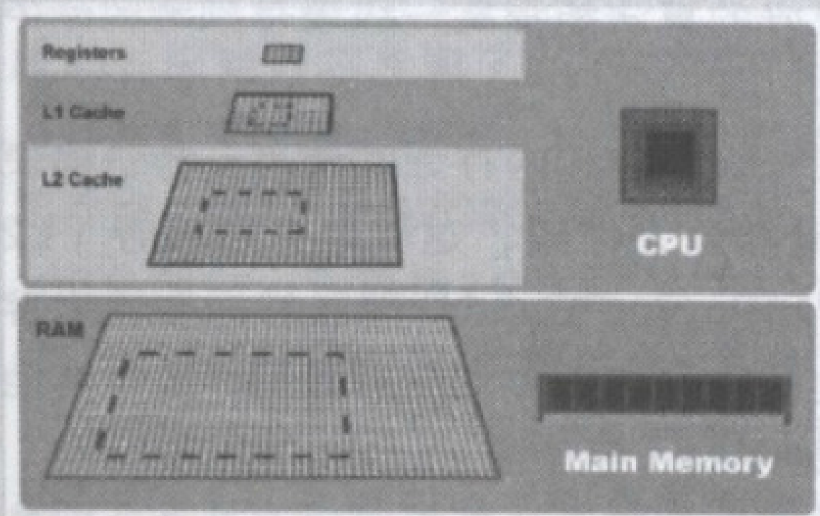
而在一些商业应用中，虽然也有人偶尔会打开6到7个Word文档，并在它们之间不停切换，但大多数人还是仅仅打开一到两个相关文档，并连贯地在同一个文档中进行一系列处理。这时缓存中所依据的往往是空间局部性原则，即连贯的数据被保存在缓存中，等待着CPU依次处理。

假设我们使用Word处理一个文档，处理过程中不停地变换各种操作，比如先改变一部分文字的字体，紧接着保存文档，然后又改变了一个段落的间距，或者紧跟着其他不同操作。每种操作都需要在缓存中保存一些相关数据，来保持空间局部性，等待着CPU下一步可能出现的指令。而以上每种操作之间又不具有相关性，它们之间的数据不可能依据空间局部性原则，所以每当改变1种操作时，CPU必须重新找寻相应数据，这样就产生了时钟周期的等待。

为尽可能减少CPU的等待，就需要大容量缓存来把各种操作所相关的数据都保存到缓存中，以便CPU能快速读取，因此缓存容量对于商业应用来说非常重要。这也是为什么没有二级缓存的老赛扬在商业应用性能中非常差的原因，而就算是拥有128kB二级缓存的P4核心赛扬，也和同频率的Northwood P4有着极为明显的性能差距，因为后者的二级缓存容量是它的4倍（且缓存延迟时间也短一些）。

2.时间局部性

现在假设我们正运行Photoshop软件，并用滤镜来渲染一张图片。渲染开始后，图片中从左上角至右下角的每一个像素被依次渲染，虽然像素在不停变化，但渲染过程相同。CPU的缓存中保存着这样一小段完成渲染工作的代码，对于不同像素，这段代码只是做了一次循环。这样缓存中的代码会被重复使用多次，而不必去内存中寻找，这就是所谓的时间局部性。



这张图表示一级缓存、二级缓存和内存所包含的数据，以及它们之间的关系。

一个字节（Byte）的数据是如何穿过各阶层缓存的

首先，CPU向内存发出1条装载1字节数据到CPU寄存器的指令，这条指令先发送到一级缓存，看其中是否保存有这1字节的数据；如果一级缓存中没有数据，也就是发生了缓存遗漏，这条指令就继续传送到二级缓存；如果二级缓存还是没有就传送到系统内存……如此下去，直到最后在硬盘的页面文件中找到所需数据。如果CPU频繁从“慢速”的硬盘中读取数据，那么消耗的时间之多是可想而知的。

假设在系统内存中找到了那个1字节数据的位置，这个字节连同其相邻的多个字节的数据就被封装成为一个“缓存块”，被拷贝到二级缓存，然后再拷贝到一级缓存，最后由CPU读取。如果以后CPU再次需要这1字节的数据，直接去一级缓存中读取即可，这种情况被称为“缓存命中”。“缓存遗漏”的情况我们在后面的正文中介绍。

我们听MP3时，绝大多数情况下都是按顺序听完1首歌曲，当某1秒的音乐数据播放过去后，CPU很长时间都不会再读取它，所以把它继续存放在缓存中是没有意义的。因此缓存中只需保存下1秒钟要播放的音乐数据即可，播放过的就被删掉，这样播放程序所需的缓存容量就能大大减少。依据缓存时间局部性原则，播放音乐需要的代码是被循环使用的，所以这段代码必须要在CPU的一级缓存中。

要想充分发挥缓存时间局部性原则的优势，最重要的是要提高某一小段代码或数据的重复利用率，这时只要不大的缓存容量能足以容纳下这一小段代码或数据，系统性能就不会受到影响。因此，我们使用没有二级缓存（或缓存较少）的赛扬处理器来运行媒体播放程序或某些游戏时，由于需要的缓存容量不是很多，所以我们就不会明显感觉到处理器的性能不足。

正是受不同局部性原则及CPU缓存容量的影响，各种CPU才有着不同的性能。在Athlon出现以前，AMD处理器由于设计方面的问题，整数性能比较好，而浮点性能与Intel的CPU有很大差距，最典型的就是K6-2。后来AMD处理器使用了EV6总线设计（一种Alpha机上应用的CPU总线技术），性能直线提升，现在在相同频率下，AMD处理器不管在整数还是浮点性能都要强于Intel的同类产品。

3.引用局部性原则的结论

时间局部性蕴含着空间局部性，而反过来却不然。也就是说，假设小段代码和数据依据时间局部性被保存在缓存中，而其相邻代码和数据也会依据空间局部性被读取到缓存中，但这部分数据和代码很可能不会被重复利用，也就是不符合时间局部性。文本文档中往往有很多被重复读取的数据和利用的代码，会占据大量的缓存，而MP3等流媒体文件却没有被重复读取的数据。在一个程序中，读写代码与读写数据的模式往往不同。比如MP3播放程序读写代码时会遵循时间局部性，而读写数据时却不能很好地遵循空间局部性。

因此，现在CPU中的一级缓存往往被分为指令缓存（I-cache）和数据缓存（D-cache），两者的容量也都是对半分（比如Athlon XP处理器中就是64kB+64kB），以便提高效率。当然，如果希望系统性能有明显提升，还依赖于缓存容量的增大、具体程序的运行方式及其他因素。

4.替换和删除原则

替换原则就是用刚读取的新数据替换缓存中的一部分数据，删除原则就是删除缓存中的一部分数据以腾出空间，算法优秀的替换和删除原则可极大地提高缓存的工作效率。最简单的方法就是随机原则，也就是随便替换和删除，这当然是最快速但最不聪明的方法，效率很低。另外还有先进先出和先进后出等其他方法，比如删除缓存中很久未使用的数据。还有一种方法是在读取新数据时，就把已使用过的最老的数据删除。

这个规则也不是万能的，有时缓存中的部分数据因为替换和删除原则而被删除，当需要再次使用它们时就会出现缓存遗漏。

5.缓存写入原则：直写和回写

在向下传输，也就是从缓存到内存甚至到硬盘传数据的时候，也会发生带宽拥堵的现象。当CPU处理过的数据要从缓存再传送回内存和硬盘时，传送的方式有两种。

一种是把变化的数据直接覆盖原数据，系统所产生的变化也可直接表现出来，这种写入的方式称为直写，因为它把各阶层存储器的数据都改变了。直写方式非常迅速，但消耗的资源也非常大，它往往应用在多处理器或当作服务器的I/O（输入/输出）性能较强的计算机上，因为在直写存储时，系统必须多次拷贝修改过的数据，当改动的数据较多时，系统会占用大量带宽来进行传输，系统性能差的计算机往往就会造成带宽拥堵。

另一种传输存储的方式称为回写，与直写不同之处在于，数据改动不是实时的，而是当上一级存储器（比如一级缓存）中改动过的数据在被删除掉时，才被写入下一级的存储器（也就是内存）。虽然这样会降低传输效率，但却能有效降低发生缓存拥堵的几率。

我们可以发现，Intel最新的P4 3.06GHz虽然支持超线程技术，但使它成为王者的根本原因还是设计出色的Northwood核心及512kB的超大容量二级缓存。而AMD方面也有独门绝招，它们优化了CPU内部的缓存读取算法，将预读取技术发挥得淋漓尽致。比如低端的Duron处理器，虽然其二级缓存仅有64kB的容量，甚至小于其一级缓存的128kB，但正是凭借AMD出色的设计，使得其各级缓存都能充分应用，极少发生数据重复的现象，所以性能要比同级别的赛扬 II（即铜矿核心P III 的简化版）高出不少。

由此可见，CPU的缓存与系统整体性能息息相关，这其中不但要求CPU拥有尽可能大的一级和二级缓存容量，同时在缓存读写的算法上也要尽可能地优化。

写在最后

我们初步介绍了缓存的一些基本知识，其中涉及了一些计算机硬件及软件算法方面的基本知识，希望能帮助你了解CPU中一级和二级缓存的特点及它们与具体应用程序的关系。这样，对于现有的各种CPU，以及未来将会出现的不同类型的处理器，你都能更好地通过观察他们本身的技术特点，比如主频、缓存容量、缓存速度及CPU与系统主内存之间搭配的形势来大体分析出其性能，甚至某种CPU适合于何种程序的应用。

一些初步对计算机硬件感兴趣的读者，如果了解一部分软件算法优化的知识，就能更好地理解硬件之间是如何联系和工作的，毕竟软件与硬件是不可分的，而且越到计算机底层表现得越是明显。本文只是一个引导，但愿能对有兴趣的读者更深入地学习硬件知识，关注CPU以及缓存技术的发展趋势有所帮助。P

编辑导语

“你看了《英雄》了么？”这是近一段时间编辑部里同事见面的时候常用的问候语。关于张大导演的这部大作，恐怕是地球人都已经早已久仰大名了。我也曾经是该片的热切期望者之一。无奈张导吊人胃口的手段太高，在网上看了太多的电影前瞻和评论之后，当《英雄》真正盛装来到我的面前时，我却失去了掀起那块红盖头的兴趣。直到现在，同事夸也罢骂也罢，我只能老老实实地坐在一边当一个听众。

电影和游戏在很多地方都很类似，都是供人放松消遣的娱乐产品。据说电影当初出世之后，因为抢了传统艺术——歌剧的风头，也曾经被斥为伤风败俗的毒草，特别是巴黎影院的一场大火，上百名法国的名流贵族魂归天国，当时法国也有强烈的舆论要求关闭所有电影院，彻底鄙弃这个祸国殃民的败家玩艺。这与游戏现在的处境何其相似。幸好当时的管理者也是英明之辈，整顿了一番安全秩序，加强管理之后，影院依旧开张，所以才有后来的好莱坞，才有了说张导的名作。

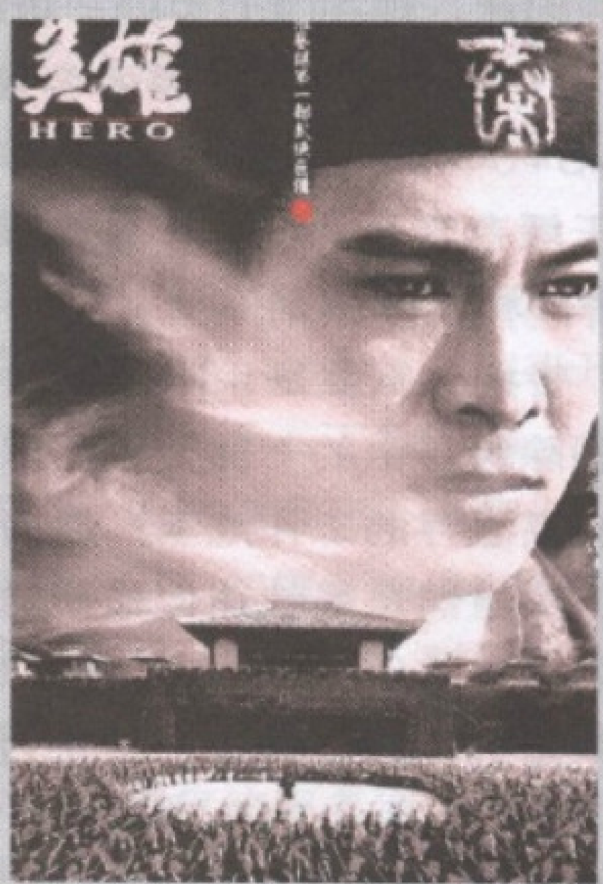
游戏的将来会不会有电影那么辉煌，我不知道。但是我现在还是坚定地走在这个具有广阔发展前景的行业中。希望《大众软件》和热爱它的读者能赶上将来辉煌的那一天。至于我么，还是抽个时间去看看《英雄》回来与同事一起品评一下吧。

事先声明：我坚决认为我们的英雄是每天为我们打扫卫生的保洁员大妈们，没有她们的辛勤劳作，我们不会这么舒服的坐在这里乱弹这篇导语。劳动人民才是真正的英雄！

美丽人生
lily@popsoft.com.cn









如果现在问各位网友，眼下上网时最恼人的事情是什么？回答应该不会再是网络速度慢了，因为宽带已经普及了嘛！也应该不再是上网的费用高了，因为包月每周7天每天24小时任你冲浪……让我们烦恼的是那讨厌的网络广告！各种各样、层出不穷、花样百出，以多种方式不停地跳将出来，干扰我们的眼球、破坏浏览的好心情、耗费系统资源、浪费网络带宽，更有可能带来病毒或导致系统死机。网络公司虽然要生存，可是太多太滥的广告确实在某种意义上是在侵犯着浏览者的权利，所以我们有必要采取措施，理直气壮将它们从正常网页内容中清除出去。

■安徽 濮青

网页广告清除技法全攻略

通常网络广告以弹出式窗口（Popup）广告为主，其他的还包括附在网页上的移动图标广告、嵌入网页中的条幅动画广告，主要以Gif和Flash格式的动画为主，此外还有现在时髦的覆盖式广告窗口。这些不同的网页广告，其设计机制不同，所以要清除它们也必须采取针对性的措施。

一、使用浏览器自身功能：

1.在各种形形色色的网页广告中，以弹出式窗口广告最为多见，这些弹出式窗口大多是由Java或JavaScript编写，所以我们就可以通过关闭浏览器的相关支持选项来禁止此类窗口的出现。如在IE浏览器中，可采取以下方法来关闭其对Java和JavaScript的支持开关：

选择“工具”→“Internet选项”→“高级”→“Java VM”去掉对Java的支持选项（图1、2）。

选择“工具”→“Internet选项”→“安全”→“自定义级别”，在“安全设置”的“脚本”中禁用对JavaScript的选项（图3、4）。

但采用此方法会关闭网页中的一切Java和JavaScript支持，有可能使一些页面特效、导航菜单等内容无法正常显示，对浏览将造成影响，所以一般不建议采用。

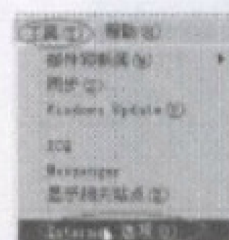
2.在浏览器中还可以通过设置相关选项来阻止一些动画广告的出现，如Flash或Gif格式动画。具体办法如下：

选择“工具”→“Internet选项”→“高级”→“多媒体”，去掉“播放动画”和“播放视频”选项即可（图5）。但是这种方法导致的后果也是你无法在网页中浏览Flash或Gif格式动画，但有些小猫为了网费和时间是可以考虑这样做的。

二、采用第三方浏览器或安装插件：

1.目前已经有很多采用IE内核的第三方浏览器，它们一般可免费使用，在全面兼容IE功能的基础上提供了很多人性化的支持，这些浏览器一般采用单窗口多页面方式，能更方便地切换脚本设置或具有及时捕捉和过滤弹出广告窗口的功能，如Fantasia Web Explorer、MyIE以及腾讯的TBrowser，以最容易获得的TBrowser为例，说明其设置过程：

选择TBrowser浏览器的“工具”→“TE选项”，在“Tencent Explorer选项”的“综合设置”中选中“不显示弹出式窗口”，也可以使用其“网页过滤”中的“使用网页过滤功能”来过滤指定的广告网页出现：点击“过滤器”弹出过滤器设置窗口，通过在过滤编辑栏设置网址或网址中的关键字，并将其添加到过滤列表中去。采用此方法不仅可以滤掉相同类型的同类广告网页，也可以通过这种方式用来防止儿童登录色情、非法等网站（图6、7、8）。


图1

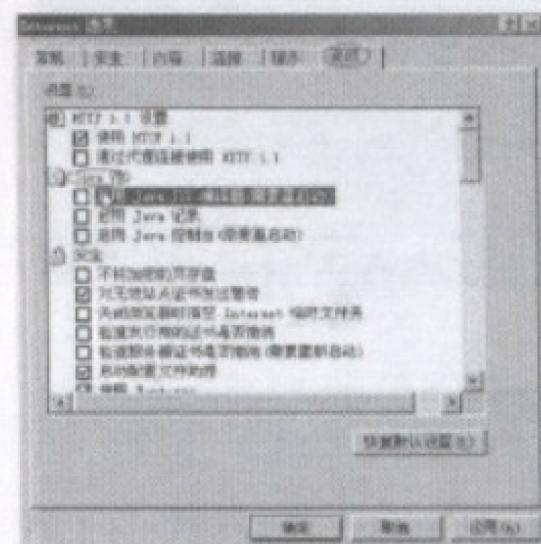
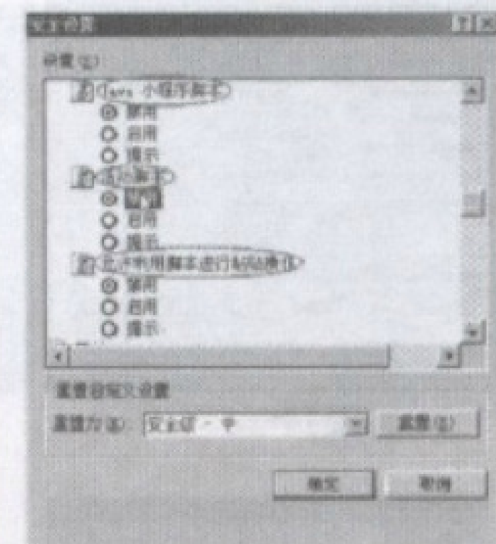
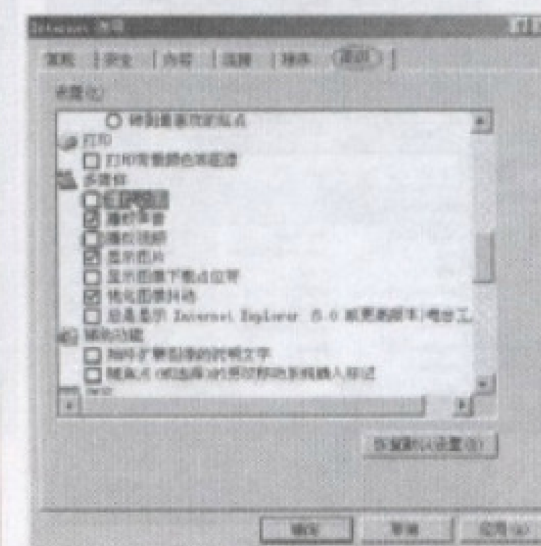
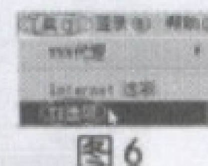
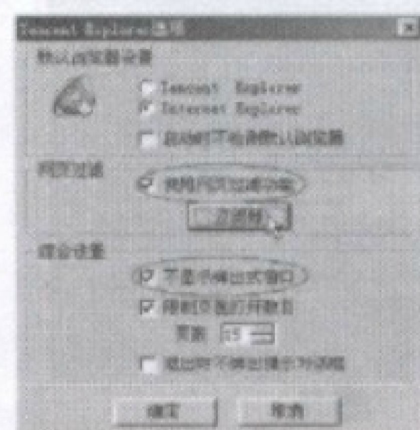

图2

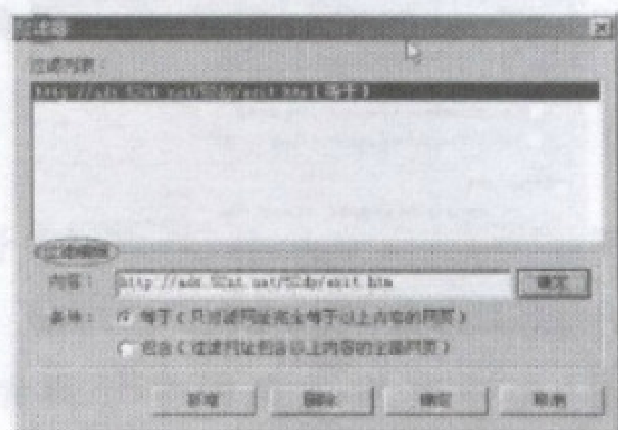

图3

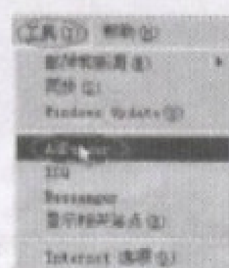

图4


图5


图6


图7


图8


图9

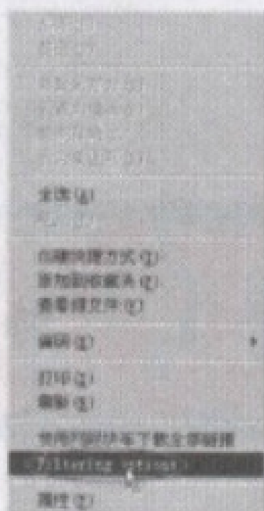
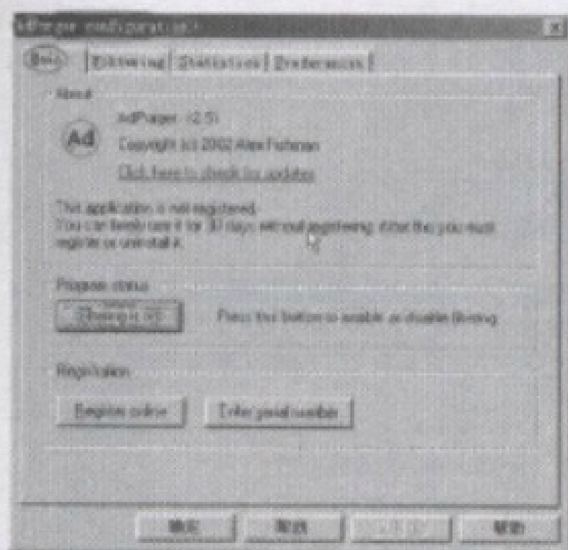
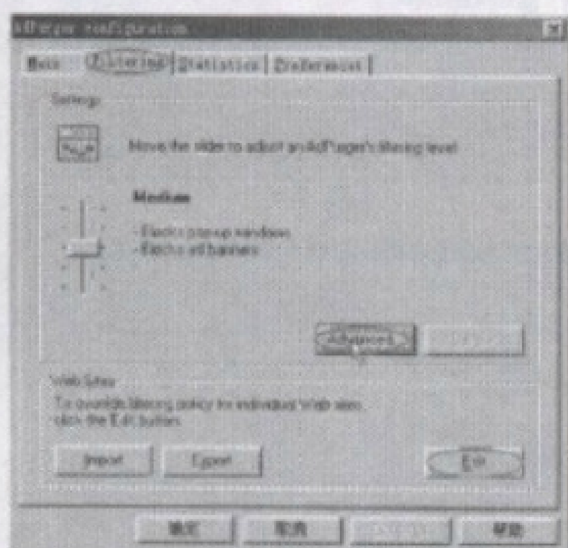
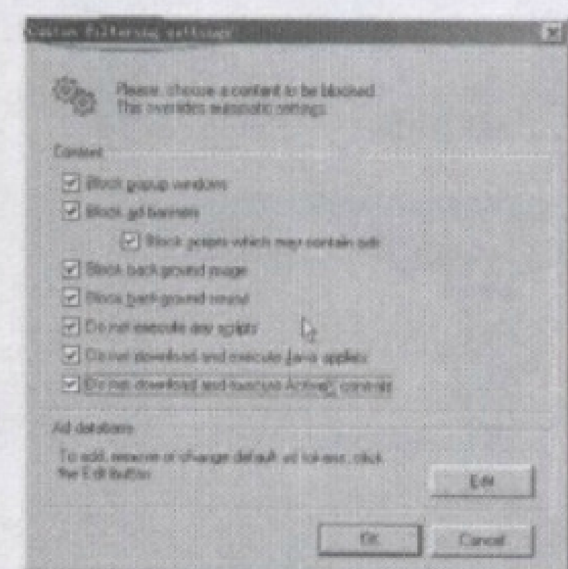

图10

图11


图12


图13


图14

2.插件的英文为“Plug-In”，它也是一种软件或程序，通过为浏览器安装插件可以增加浏览器处理特定相关文件的辅助功能。插件一旦安装后就会与浏览器紧密结合在一起，通常会嵌入在浏览器工具栏按钮菜单中，当浏览器需要执行某些特定类型的Web文件时，插件就会被自动调用。最常见的浏览器插件是视频和音频播放器，此外还有如翻译插件、搜索插件等等。在IE下面，插件通常会被安装存放在C:\Program Files\Internet Explorer\Plugins下，因此卸载也十分方便。

通过为浏览器安装具有网页过滤功能的插件也可免除网络广告的骚扰，具有此功能的插件如AdPurger、Ad Popup Killer等。下面就AdPurger为例介绍一下它的用法和特点。

AdPurger是一个用在IE上的网页过滤插件，安装后可以在IE上以3种方式显现出来，一是在工具栏上的激活按钮，用于启动或关闭AdPurger；二是在IE“工具”菜单下的“AdPurger”设置选项；第三是在当前网页下右键菜单中的“Filtering Options”，用于为某个网页单独设置过滤策略选项（图9、10、11）。

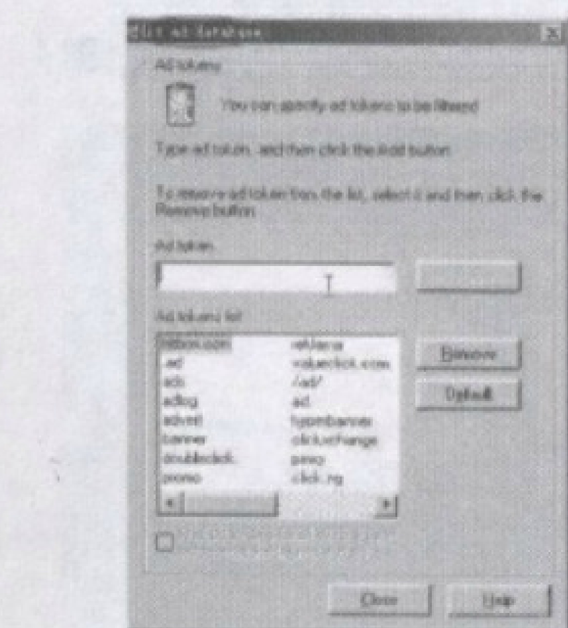
AdPurger的选项菜单里提供了对其基本功能的设置，打开IE“工具”菜单下的“AdPurger”，弹出“AdPurger Configuration”窗口（图12）。在“Main”页中可以使用“Program Status”下的按钮激活或暂停其工作，该按钮功能与工具栏上的激活按钮一样。AdPurger的主要设置都在“Filtering”页中，在其中可以设定AdPurger对各种弹出窗口、广告窗口的阻塞级别，也可以使用“Advanced”按钮来自行定制其阻塞策略（图13）。在最严格的条件下，AdPurger可以阻挡一切弹出窗口、脚本、Java插件、ActiveX控件等，还可以关闭背景音乐、背景图像（图14）。

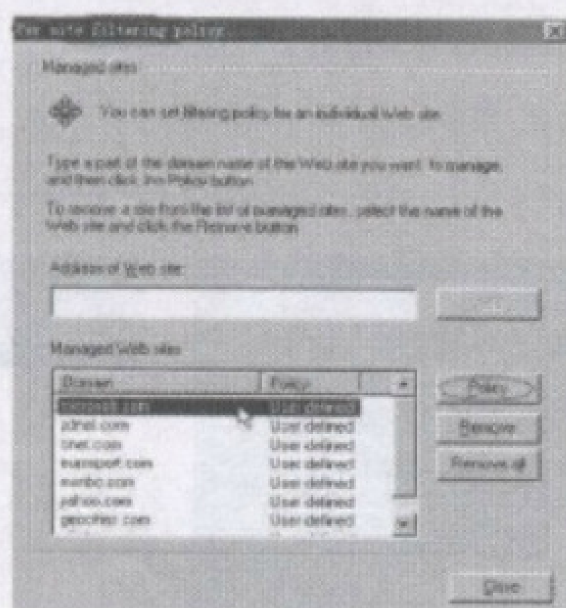
AdPurger有一项比较有用的功能，即可建立“Ad database”，用于保存称为“Ad tokens”的匹配字符串，一旦AdPurger发现广告条幅URL或某段脚本语言中含有此类“Ad tokens”的字符串，就会根据当前的阻塞策略对其进行相应处理。AdPurger的阻塞策略和“Ad Database”都可以配置为所有网站都使用或仅作用于单个网站，如果要使“Ad tokens”对全部网站起作用，可以选择“Filtering”页下的“Advanced”按钮，再选择“Edit”即弹出“Edit ad database”的窗口（图15）；如果要为单独某个网站配置，可以选择“Filtering”页中的“Web Sites”栏的“Edit”按钮，弹出“Per site filtering policy”窗口（图16）后选择需要定制的网站，例如是“microsoft.com”，再单击“Policy”按钮，再在弹出的窗口（图17）中选择“Edit”即可，最后出现窗口如图18所示。

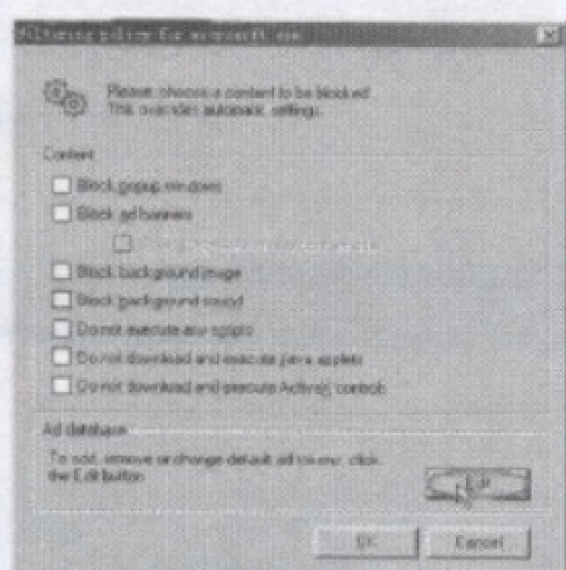
此外，Ad Purger还有一些比较有用的功能，如导入导出过滤策略、统计被阻塞的项目、阻止网页引用“Referer”功能等（图19、20）。

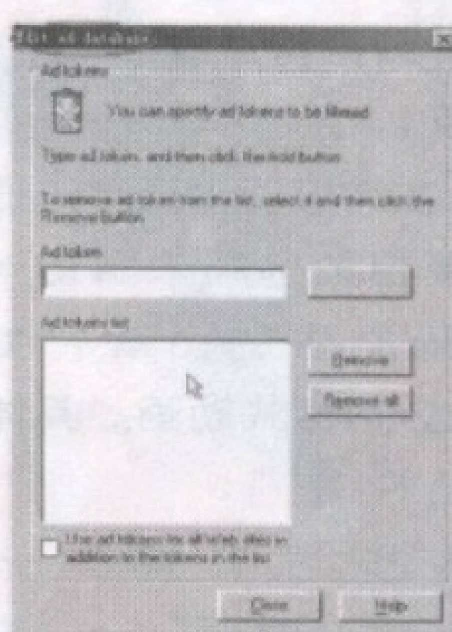
三、专用清除网页广告工具：

目前专门用来杀灭网页广告的软件也有很多种，其功能大致相同，安装和使用也比较简单，如：Adcutoff（广告冻结器）、Ad-Sweeper（广告清除专家）、AdFilter（广告过滤器）、Popup-Ad Filter、Advertising Killer等。


图15


图16


图17


图18

它们一般都具有以下的一些共同特点和功能：

A.启动后在任务栏上成为小图标，可以激活或停止，安装配置都很容易。

B.都具备清除弹出窗口类广告的功能。

C.部分具有定制策略或排除策略以及设置清除广告策略级别的功能。

D.一些软件还具有日志、统计、注册表安全管理、声音提示、设置激活快捷键等辅助功能。

下面挑选两种功能比较强、比较有特色的广告清除软件来推荐给大家，那就是：Adcutoff（广告冻结器）和AdFilter（广告过滤器）。

1.Adcutoff（广告冻结器）：之所以选择这款软件是因为它具有独特的清除网页中Flash动画广告和PMI文件功能，其中PMI是类似于Flash的技术，在新浪网中已部分采用，能够产生自定义的弹出窗口，目前除了此软件外还没用其他反弹出窗口软件能够将其清除。

Adcutoff无须安装，运行主程序后即在任务栏中添加图标（图21）。单击它可打开功能菜单（图22），在其中可以设置启动或停止对IE中的Popup弹出广告窗口、Flash广告动画以及含有Flash广告动画的清除。

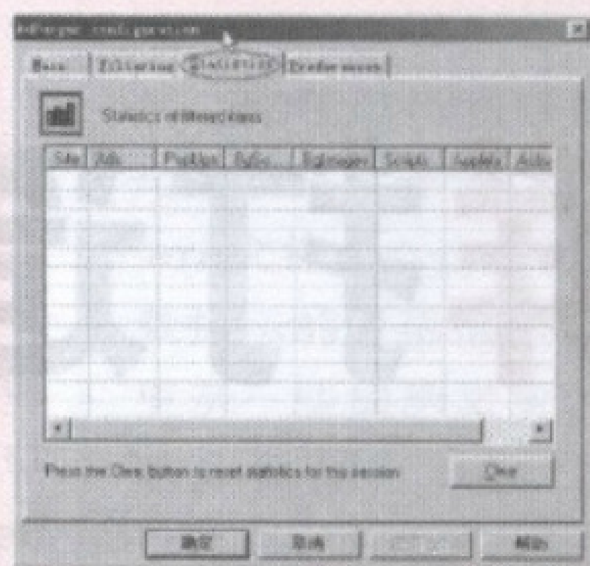
单击“设置”可以进入主界面进行具体设置，在“常规设置”页中可以选择检查弹出窗口的匹配算法，在“永远禁止Flash列表”中可以将某些单独网站加入列表，配合任务栏菜单中的“禁止Flash动画”，这样设置可以只将列表中的网站Flash动画清除。此外，在“常规设置”中的“其他选项”和“保护注册表选项”中还提供保护浏览器安全、清除Cookies和临时文件等辅助功能（图23、24、25）。

2.AdFilter（广告过滤器）：AdFilter的功能比较强大，在通常过滤网页广告窗口的功能上还提供了“成人过滤器”和“隐私过滤器”选项，安装运行后在任务栏上会出现图标（图26）。

点击图标选择“配置”进入程序主界面，其主要功能设置都在主界面窗口中的“主要”页中（图27）。点击“设置广告过滤器”进入“过滤器”窗口可选择要过滤的项目或启动“强迫过滤”（图28）；“设置成人过滤器”可用来过滤网页中的色情淫秽内容，这对于有未成年人上网的家庭十分有用（图29）；“设置隐私过滤器”可以通过对网页引用和Cookies的过滤来防止用户在上网时暴露或被非法窃取个人资料和隐私（图30）。

另外，在“例外”页里还可以通过将网址加入列表中来使AdFilter不对它们起作用，在“统计”页中还可以看到AdFilter为你已经过滤的窗口数目，并计算因此而节约的上网费用，不过可惜是以美元为币值来计量的，所以只好看看算了（图31、32）。

OK，使用了上面的这些好招术、好软件，还愁什么网页广告、弹出窗口不被杀灭？赶快行动吧，让我们从此和网页广告说拜拜，进入一个清爽干净的虚拟世界中去！


图19

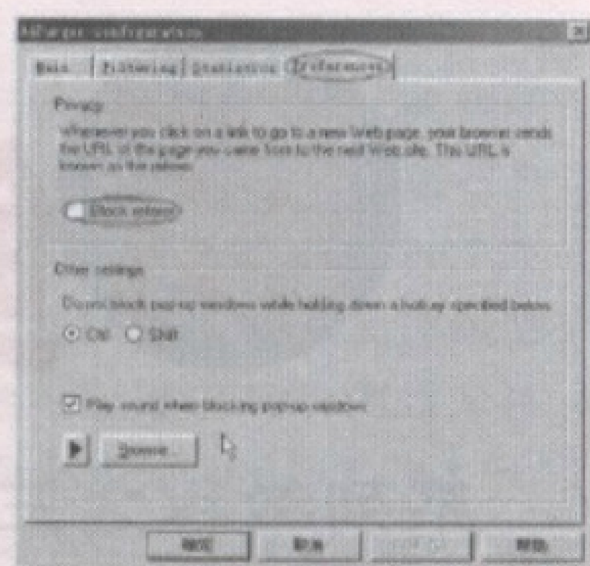

图20



图21

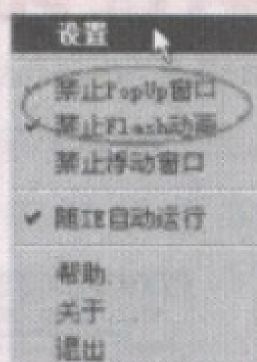
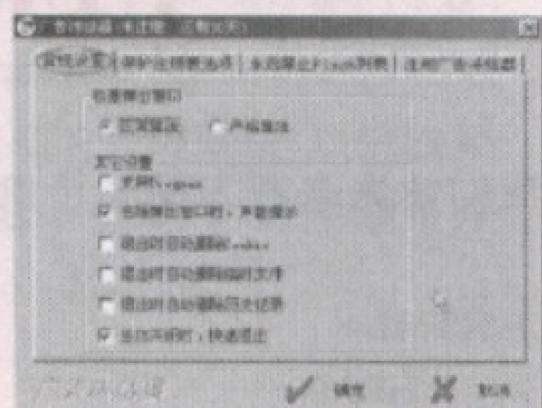
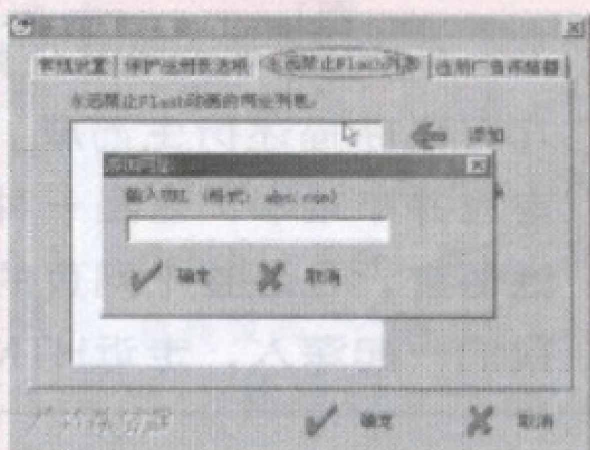


图22


图23


图24

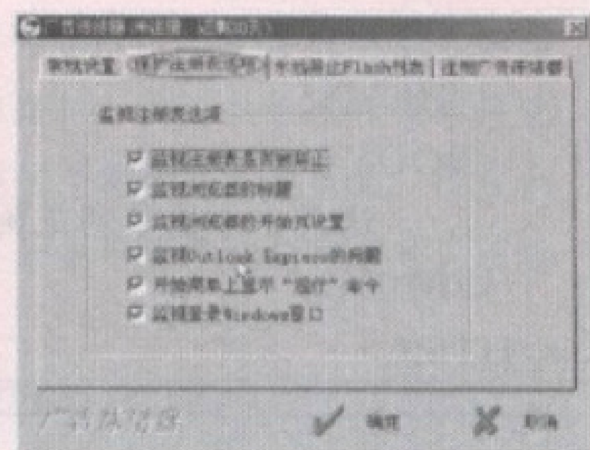
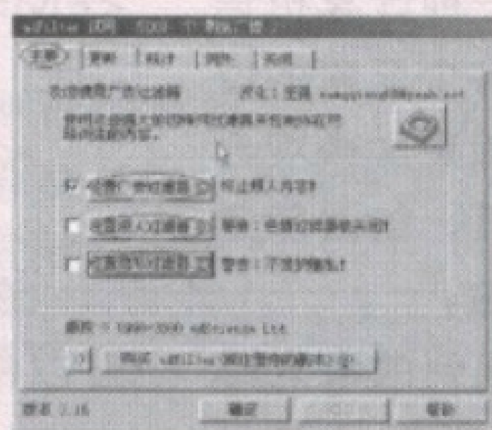
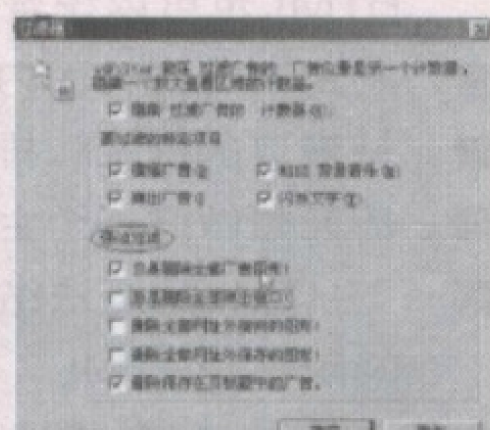
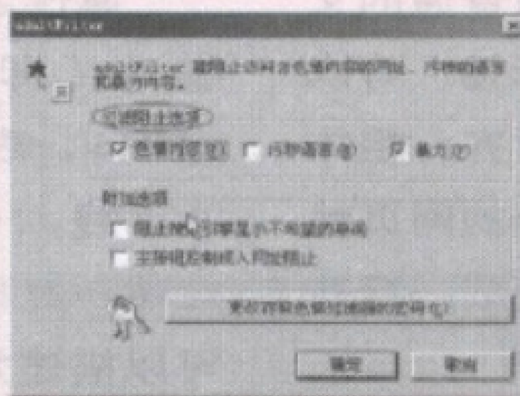

图25

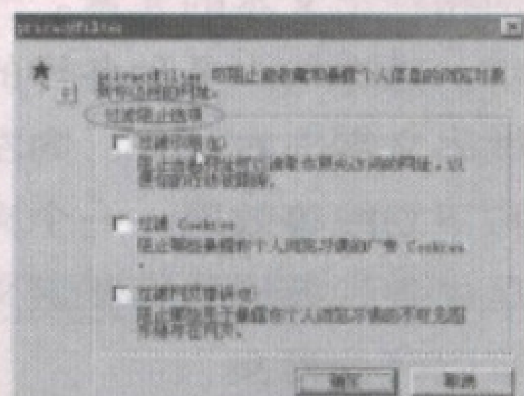


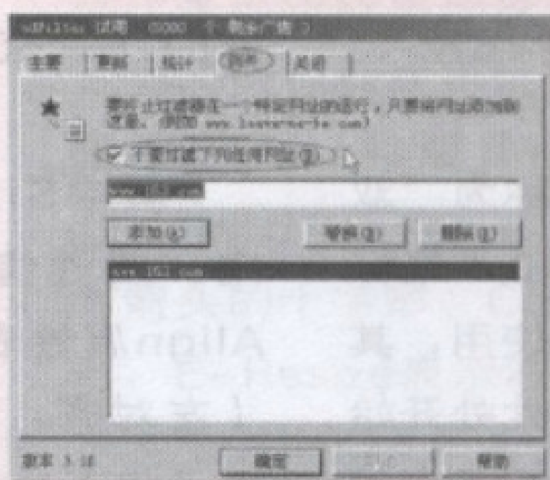
图26

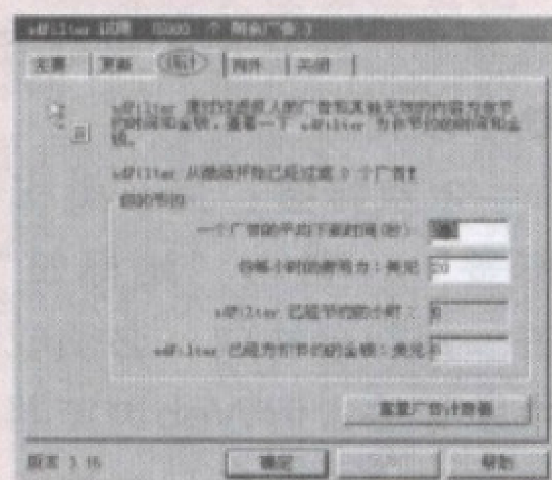

图27


图28


图29


图30


图31


图32

新鲜打造个人网站

系列教程之三：HTML语言——网页的骨骼结构

■Simple Palace工作室

我们首先来看下面一个例子：

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>
      这是一个标题
    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
      这是一个简单的范例
  </BODY>
</HTML>
```

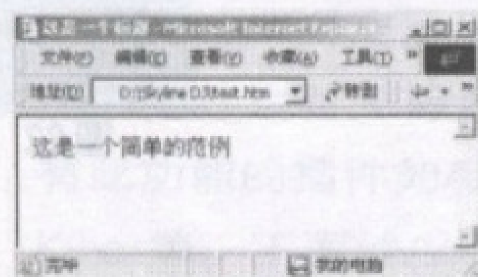


图1

这就是一个结构最简单的网页，生成的效果如图1所示。不管多漂亮、多复杂的网页，都是由类似这几行程序描述衍生而成。由此看来，HTML语言也并不难学，它是一种非常简单易懂的描述性语言，也是整个网页的骨骼结构。下面就让我们一起深入，走近HTML……

一、HTML基础

HTML也可以说是一种计算机语言，它用来控制页面内各个元素的位置，使网页的样式和排版更加美观合理。因此想做好一个主页，就必须了解一些HTML的语法结构。

刚刚接触HTML，遇到的最大障碍就是一些用“<”和“>”括起来的单词，我们称它为标签，它用来分割和标记文本的元素。一段普通的文字，通过加入各种各样的标签，可以做出文字向右对齐、向左对齐、粗体和下划线等效果。一个完善的网页就是由各种各样的标签定义而成。标签可以分为两类：

1.单标签：某些标记称为“单标签”，它只需单独使用就能完整地表达意思。最常用的单标签是
，表示换行。

2.双标签：另一类标记称为“双标签”，它由“始标签”和“尾标签”两部分构成，必须成对使用，其中始标签告诉Web浏览器从此处开始执行该标记所表示的功能，而尾标签则反之。始标签前加一个斜杠“/”即成为尾标记。例如你想突出对某段文字的显示，可将它们放在一对<EM></EM>的标记中，例如：

<EM>第一：</EM>

许多单标记和双标记的始标记内可以包含一些属性，其语法是：

<标签名字 属性1 属性2 属性3……>

属性之间无先后次序，属性也可省略（即取默认值），例如标签<HR>，表示在文档当前位置画一条水平线，一般是从窗口中当前行的最左端一直画到最右端。加上一些属性可以描述为：

<HR SIZE=2 ALIGN=LEFT WIDTH="50%" NOSHADE>

其中Size属性定义水平线的粗细，属性值取整数，缺省值为1；Align属性表示对齐方式，可取Left（左对齐，缺省值），Center（居中）或Right（右对齐）；Width属性定义线的长度，可取相对值（由一对“”号括起来的百分数，表示相对于整个窗口的百分比），也可取绝对值（用整数表示的屏幕像素点的个数，如WIDTH=300），缺省值是“100%”。Noshade参数去除阴影效果，缺省有阴影。值得注意的是，标签大小写不敏感，无论是大写、小写还是大小混写都可以被正确解释。不过为了统一直观，建议大家用大写。

在文章开始举的例子中，<HTML>标签表示这对标记间的内容是HTML文档。<HEAD>之间包括文档的头部信息，如文档总标题等，若不需头部信息则可省略此标签。<BODY>标签一般不省略，表示正文内容的开始。这些标签都是双标签，由这几个基本标签就构成了一个完整的网页。

二、常用标签及技巧

**1.换行标签
**

在编写HTML时，我们不必考虑太细的设置，也不必理会段落过长的部分会被浏览器切掉。其实，在HTML语言规范里，每当浏览器窗口被缩小时，浏览器会自动换行。不过，如果需要手动换行，仍然可以使用
标签进行处理。

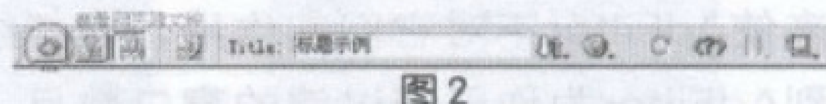


图2

小技巧：在Dreamweaver编辑状态下，按下Enter键即可建立一个新段落，查看HTML代码（如图2），会发现Dreamweaver加入了一个<P></P>标签；而按住Ctrl键再按Enter键会加入一个
标签，这时候文字也会自动换行。

2.超链接标签<A>

超文本中的链接是网页中最重要的特性之一，一个超链接的基本格式如下：

<A HREF="链接地址" TARGET="_blank">链接文字</A>

其中标签<A>表示一个链接的开始，而属性Href定义这个链接所指向的地方；Target属性指定所链接的文件出现在哪个窗口中，除了"_blank（新窗口）"之外，还有以下3种值："_self（同一窗口）"、"_parent（父窗口）"、"_top（显示在顶层窗口）"。

链接分为本地链接、URL链接和目录链接。这3个链接的使用往往容易混淆，我们就一起来看看。

本地链接：本地链接是指对同一台机器上不同文件进行的连接，采用绝对路径或相对路径来指示一个文件。一般情况下，我们不用绝对路径，因为网络中的用户无法正确访问带有D:\等绝对路径的资源地址。而写成相对路径则不然，相对路径是相对网络地址而言的。

在Dreamweaver中，由于我们定义了站点，因此可以利用根文件夹来设置相对路径。一般用"/"来表示根目录，"../"来表示上层目录，这样我们就可以利用相对路径来准确定位任意一个链接。比如：

SkylineDJ网站的本地文件夹路径是D:\SkylineDJ，首页是Index.htm，在D:\SkylineDJ\Images目录下有一个Logo.gif文件，那么它的绝对路径是：

<A HREF="D:\SkylineDJ\Images\logo.gif">链接文字</A>。

而主页相对于首页或者主页相对于站点或根文件夹的相对路径都是：

<A HREF="Images/logo.gif">链接文字</A>

URL链接：如果链接的文件在其他服务器上，就要弄清我们所指向的文件是采用哪一类URL地址。URL链接的形式是：协议名://主机.域名/路径/文件名，写在HTML文件中并链接其他主机上的文件时，格式如下：

<A HREF="http://tengfei.org.cn/index.jsp">腾飞交大</A>

<A HREF="telnet://bbs.xanet.edu.cn">西北网络中心兵马俑站</A>

目录链接：如果要链接到一个文档的指定位置，需要用Name属性为目标文档提供一个标记。对目标文档定义为：

<A NAME="Mark01">标记一</A>

使用如下格式定义一个链接：

<A HREF="doc2.htm#Mark01">指向标记一</A>

这样点击"指向标记一"文字时，就会链接到Doc2.htm的标记一处。如果要链接到同一文档的指定位置，即可直接写成：

<A HREF="#Mark01">标记一</A>

在如图3所示的设置区域中，我们可以填入超链接地址。

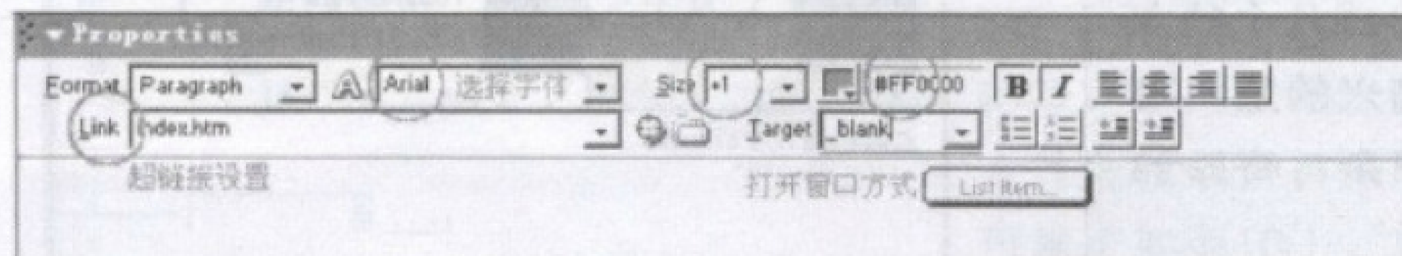


图3

利用HTTP协议进行文件下载的方式其实就是用超链接来完成的。比如链接指向的是一个.exe文件，点击之后，浏览器就会弹出来一个下载提示的对话框；有些链接当鼠标移上去时会显示一些提示文字，这可以通过Title属性来控制。比如：<A HREF="doc3.htm" TITLE="2003">报告</A>，当鼠标移到"报告"文字上时，就会显示出"2003"的提示字样。如果使用<A HREF="mailto:somebody@someplace.com"></A>就可以创建一个电子邮件的链接，点击它IE就会启动系统默认的电子邮件程序向链接中的电子邮件地址发送邮件。

小技巧：设计个性化的超级链接。在默认情况下，我们在浏览网页时常见的鼠标指针样式有3种：平常为左上方向的箭头形，指向超级链接时为手形，页面正在加载时为沙漏形。尤其是手形的指针，无论鼠标放在指向何处的超级链接上都是统一的手形，看多了未免生腻，而且也不形象。其实，我们只需要加一行简单的代码即可让超级链接极具"个性化"。

将这行文字加入HTML文件中：

<A STYLE="cursor:help" href=page.htm>你需要帮助吗？</A>

此时，在IE中浏览网页时我们可以发现，当把鼠标指针放在这个超级链接上时，鼠标指针就会变成表示帮助的形状（左上方向的箭头加一问号，如图4所示）。这种形状的鼠标样式如

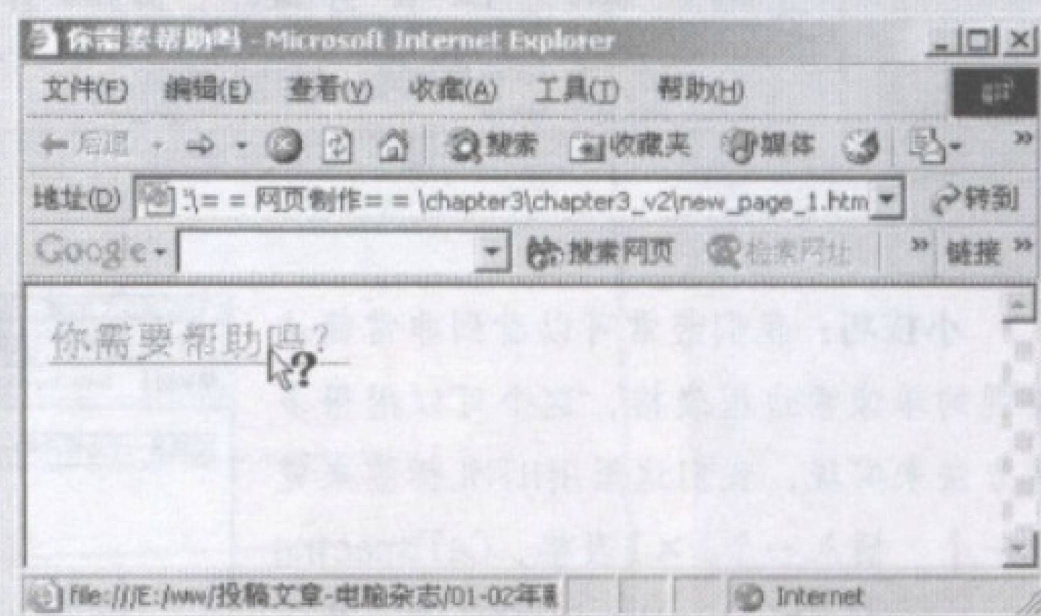


图4

果用在指向一个帮助文件的超级链接上，是不是比手形指针更形象化、个性化？当然还有很多别的鼠标样式可供选择，你只需把Cursor的属性值Help换成其他不同的值就可以了，例如：Hand表示常见的手形、Move表示带4个方向箭头的十字形、Crosshair表示无箭头的十字形、E-Resize表示右方向箭头、Ne-Resize表示右上方向箭头、Nw-Resize表示左上方向箭头、N-Resize表示上方向箭头、Se-Resize表示右下方向箭头、Text表示插入文本的"I"

形、Wait表示等待的沙漏形等，不妨换个试一下各自的效果，直到自己满意为止。不同形状可以放在指向不同内容的链接文字或图标上，例如W-Resize左方向箭头可以放在指向返回上一页文档的图标上，S-Resize下方向箭头可以放在指向下载软件的链接上等。

3.<TABLE>表格、<FRAME>框架

善于使用表格是制作精美网页的必要要求，我们来看看它们如何定义。

A.表格的基本结构

<TABLE>...</TABLE>定义表格

<TR>定义表行

<TD>定义表元（表格中的具体内容）

一般情况下，表格的总长度和总宽度根据各行和各列的总和来自动进行调整，如果我们要直接固定表格的大小，可以使用下列方式：

<TABLE WIDTH=n1 HEIGHT=n2>

Width和Height属性分别指定表格一个固定的宽度和长度，n1和n2可以用像素或百分比来表示。边框用Border属性来体现，它表示表格的边框厚度和框线。将Border设成不同的值有不同的效果，大部分网页都使用了表格，只是将Border值设置为0，我们在页面上见不到线条而已。Cellspacing属性是指单元格与单元格之间的距离，单位是像素。在表格中，既可以对整个表格填入底色，也可以对任何一行、一个表格使用背景色，方法是在相应的标签后加入属性Bgcolor，例如：

<TABLE CELLSPACING=1 CELLPADDING=2 BORDER=1 BGCOLOR=#999999>

在图5中我们可以找到各种表格属性的设置区域。

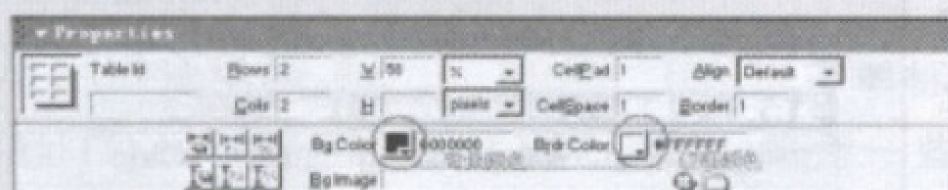


图5

小技巧：我们经常可以看到非常简洁美观的单像素边框表格，这个可以用很多种方法来实现，我们这里用HTML标签来完成一个。插入一个1×1表格，Cellspacing为1、Border为0、Cellpadding任意。然后设置Table的Bgcolor为黑色，接着设置Table内TD或TR的Bgcolor属性值为白色。预览一下就可以看到一个简单的1像素边框表格了（如图6）。

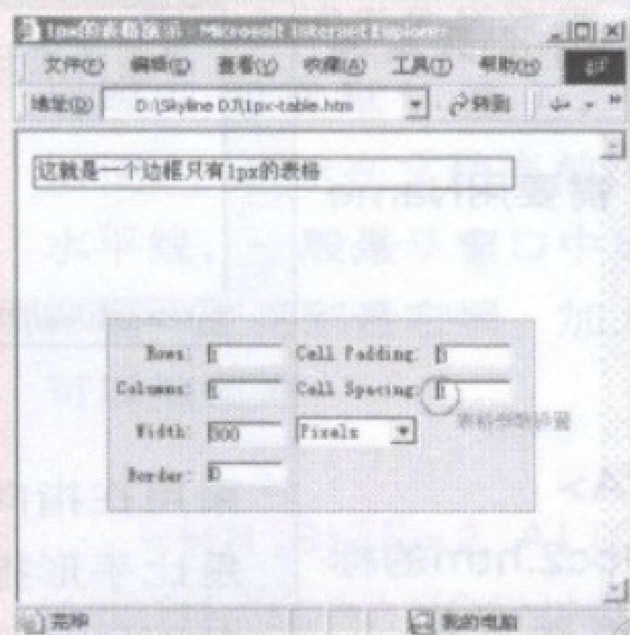


图6

B.Frame框架

使用Frame结构设计的HTML文件能将整个窗口分成几个独立的小窗口，每个窗口可分别载入不同的文件，令人高兴的是，每个窗口可以相互沟通。我们亦可利用它来完成非常复杂、奇妙的设计。

Frame结构的基本格式

```
<FRAMESET>
  <FRAME SRC="url">
  <FRAME SRC="url">
</FRAMESET>
```

Frame结构中的每个URL值都指定了一个文件（这个文件必须事先做好），这个文件将载入相应的窗口中。由Frame分出来的几个窗口内容并非静止不变，一个窗口的内容随着另一个窗口的控制而不断变化，这就提高了Frame的利用价值。为了完成各窗口之间的相互控制，我们还必须为每一个窗口起一个名字，这个名字用属性Name来定义。

例如：<FRAME SRC="frame1.htm" NAME= "left" >

如果要控制这个Frame，只需在其他Frame的TARGET属性中指定它的名字即可。比如：

<A HREF="frame2.htm" TARGET="left">在 "left" Frame中打开frame2.htm</A>

如果要控制整个浏览器窗口，则可在Target属性中指定为"_parent"。

Frame的其他属性：Frameborder=Yes,No为各窗口边框的设置，Yes表示有，No则反之；Scrolling=Yes,No,Auto为滚动条设置，Yes表示有，No表示无，缺省值是Auto，表示由浏览器自动设置；Noresize属性来设置不可改变大小的Frame。

小技巧：如果大家需要在页面中间某个地方设置一个Frame，如果用Frameset的方法会很麻烦，来回分割页面，到最后可能连谁是谁都搞不清楚:)。其实有一个很方便的标签可以用：<IFRAME>，它是一种小巧的Frame，可以镶嵌在包括表格和层等页面的任何地方，非常简便易行，只要规定好它的大小、源页面就可以了（如图7）。它的基本属性和Frame差不多。

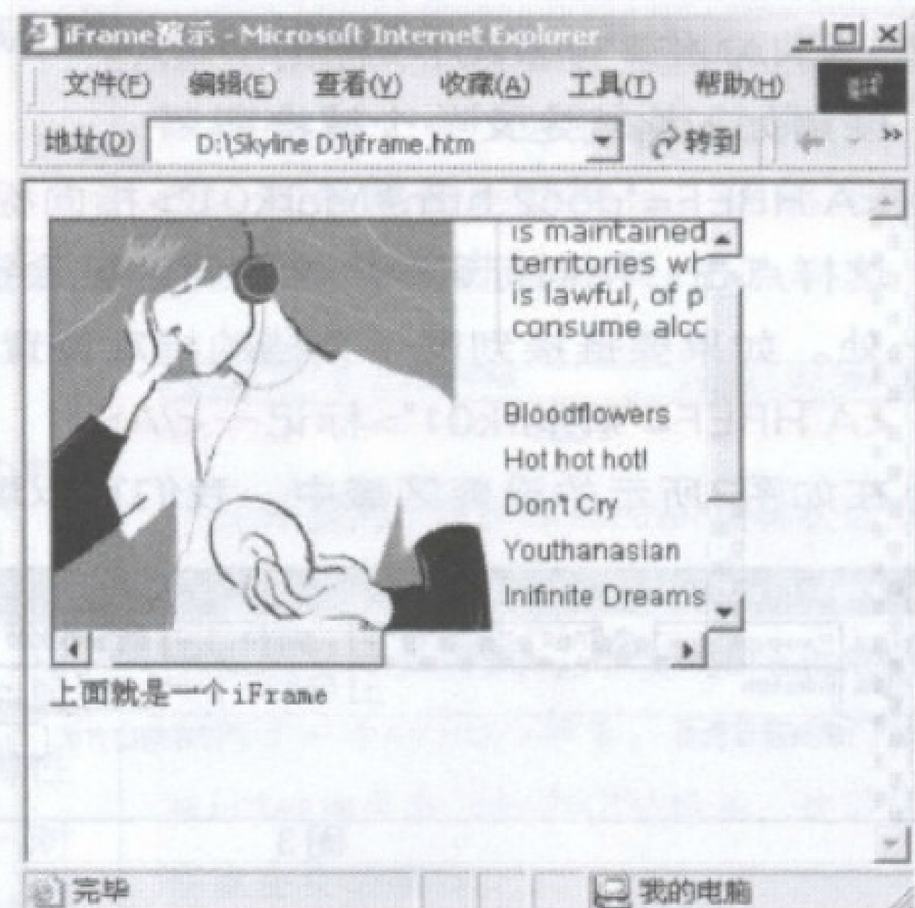


图7

4.Layer 层

在当今的网页制作技术中，大家可能经常听到“层”这个术语。其实它并不是一个标签，而是在Dreamweaver中提出的一个概念。它在HTML中通过<DIV>或<SPAN>两个区块标签来实现，然后再通过CSS的Style来控制它的大小、背景、Z-Index等属性。比如下面这个例子：

<DIV ID="Layer1" STYLE="position:absolute; left:50px; top:50px; width:200px; height:150px; z-index:1; visibility:visible; background-color:#CCCCCC;"></DIV>

这就生成了一个距离屏幕左边和上边50px、宽度为200px、高度为150px、Z-Index为1、背景色为灰色的可视Layer。其中需要说明的是Z-Index是相对于其他Layer来说的，值大就在上面，而值小就在下边，可能会被其他的Layer所遮盖，可以参照图8来理解。Visibility属性则表示一些隐藏的层，在需要时才可视。比如下拉式菜单，就可以由隐藏层来实现，当鼠标移到主菜单时，设置子菜单层的Visibility属性由Hidden变为Visible，鼠标移出时再还原为Hidden。

5.<MARQUEE>活动字幕

这是一个很实用的效果：文字或图片滚动出现，不但可以在较少的地方放置较多的内容，而且可以让网页更有动感。使用起来非常简单，但要注意效果：

<MARQUEE>这里写字幕内容</MARQUEE>

这就产生了一个从右到左全屏滚动的字幕。如果要实现更复杂的效果，可以更改其属性。常用属性有：Direction=Left,Right,Top,Down，用于设定活动字幕左、右、上、下的滚动方向；Behavior=Scroll,Slide,Alternate，用于设定滚动的方式，Scroll表示由一端滚动到另一端，Slide表示由一端快速滑动到另一端且不再重复，Alternate则表示在两端之间来回滚动；Height设定滚动字幕的高度；Width设定滚动字幕的宽度；Hspace和Vspace分别用于设定滚动字幕的左右边框和上下边框宽度；Scrollamount设定活动字幕的滚动距离；Scrolldelay设定滚动两次之间的延迟时间；Loop设定滚动的次数，当Loop=-1则表示一直滚动下去，直到页面刷新。<MARQUEE>标记的默认情况是向左滚动无限次，用它来做网站的更新非常不错，大家可以来试试。

一些HTML实现的小技巧：

固定背景：一般的网页背景随着文档的滚动而滚动，如果我们把Body标签改为：
<BODY BACKGROUND="bg.gif" BGPROPERTIES="fixed">
那么背景就不会随文档而滚动，网页会有种透明的感觉。

定时刷新：在<HEAD></HEAD>中加入如下代码：
<MEAT HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="6; URL=http://www.xjtu.edu.cn">
可以让一个页面过上一定时间自动转到另一个页面中去。Content中的6表示时间，单位为秒。

背景音乐：在HTML文件中加入以下代码：
<BGSOUND SRC="音乐文件地址" LOOP=#>，#=循环数，
这样就可以听到美妙的背景音乐了。

经典案例赏析

www.randommedia.co.uk

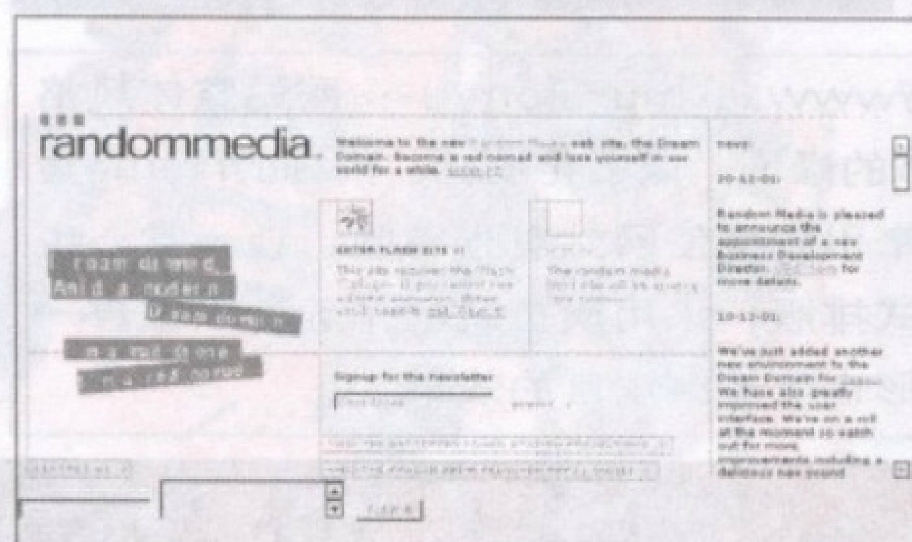


图9

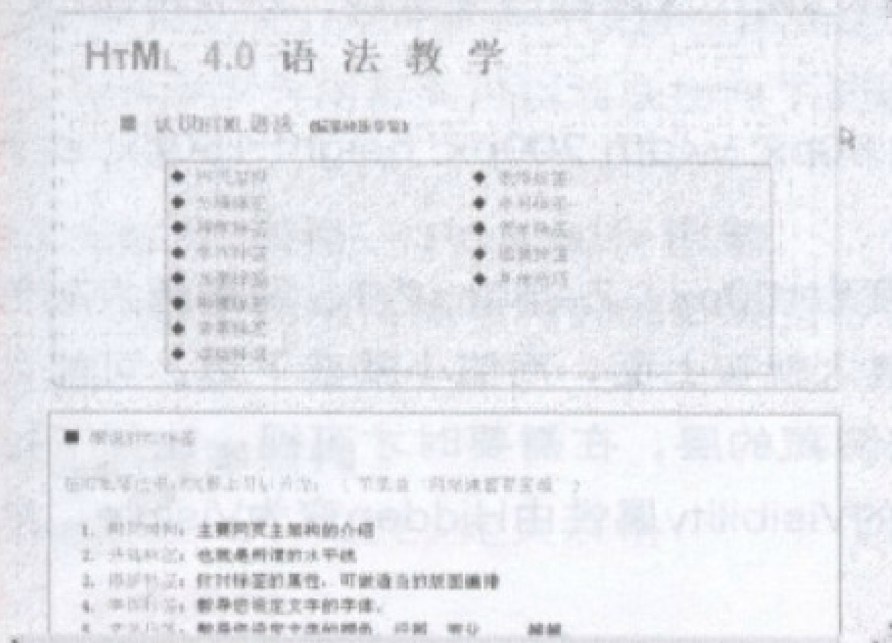
以红色为基调，给人一种热情奔放的感觉。简洁明了，基本的元素搭配得恰到好处，相得益彰（如图9）。巧妙运用Table、Frame等标签来布局排版，不拘于俗。新版增加了人性化因素，首页的漫画亲切可爱（如图10），整个页面更加感情丰富。



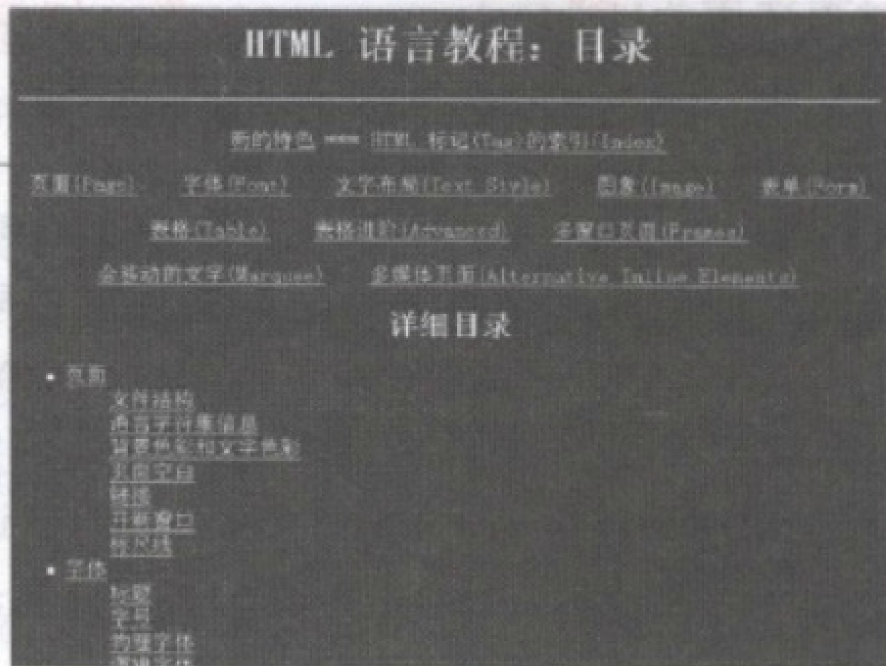
图10

本期推荐的网站

资源类:

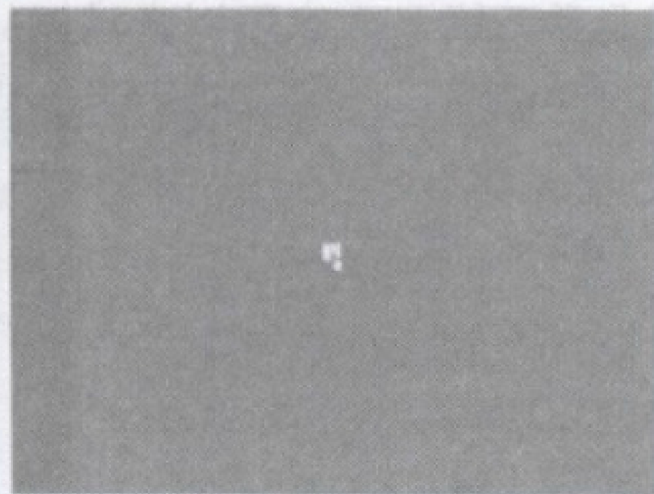


1.HTML 4.0语法教学（http://chinese.allproducts.com.tw/GB/html/）：一个非常生动、形象且极具表现力的HTML语法教学网站，要深入了解HTML，该网站一定不会让你失望。



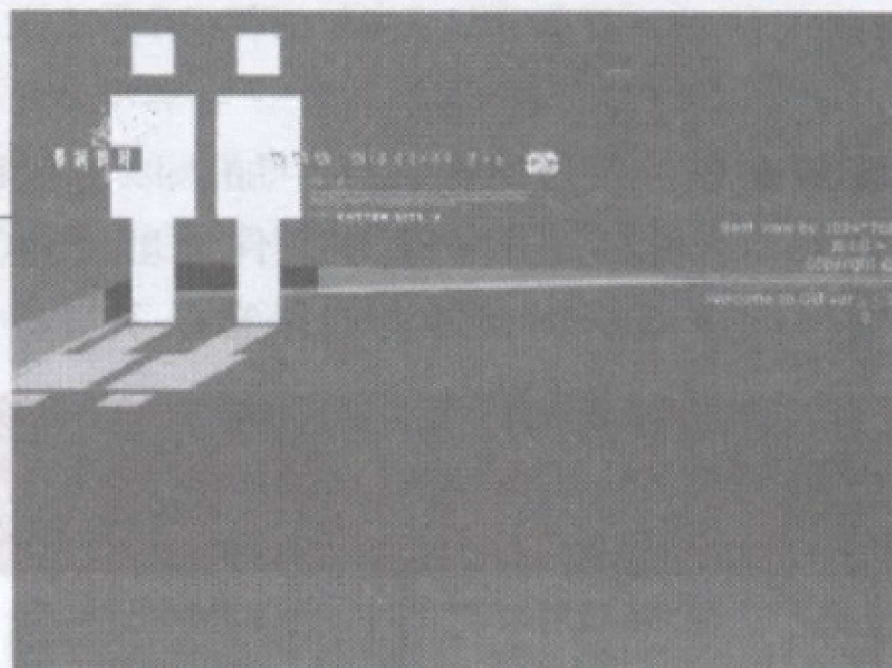
2.HTML语言教程（http://www.zjou.edu.cn/te/html/html.htm）：它提供的HTML教程是由国外权威的HTML资料编译而成，比较全面，是一个理想的学习网站。

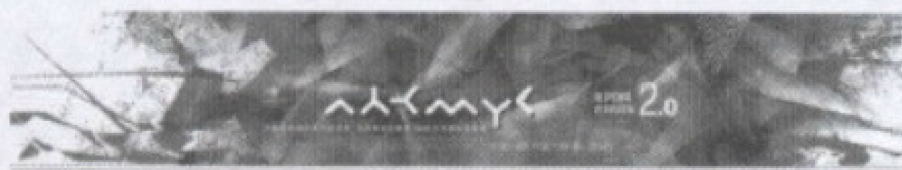
欣赏类:

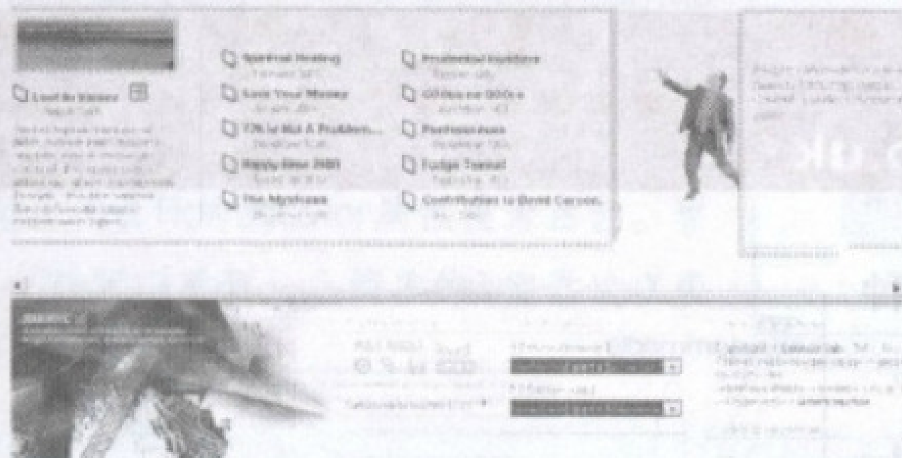


1.世界上最小的网站（http://www.guimp.com）：世界上最小的网站到底有多小呢？来此你将会找到答案。虽然整个网站只有一个图标那么大，但是麻雀虽小，五脏俱全，首页中甚至可以让你选择HTML和Flash两种方式进入，它提供的信息量也并不比一般网站上的少，上面还有一个小游戏供大家试玩。整个网站创意奇特的设计会让你流连忘返。

2.恋恋风铃（http://www.windbell.net/，图14）：红色充满着热情，图像细腻、神秘、充满感情……







3.Lakmus lab（http://www.lakmus.com/）：网站整体风格豪放，但又也不放过对细节的修饰，像素化图标、精细的Frame边框、合理使用箭头的视觉牵引效果使网站有张有驰，让人赏心悦目。它还打破了传统的竖式排版，采用横拉式的排版让人眼目一新，此外，华丽的立体图形也营造出炫目的效果。

下期预告

和枯燥乏味的标签打完了交道，有什么能让你提起精神呢？下期的CSS将带你进入色彩斑斓的世界！不仅如此，我们还将用本期学到的HTML标签和将要学到的CSS制作一个漂亮的首页！期待到时候与你重逢:)。

网罗天下

■日本 WWW.net.com

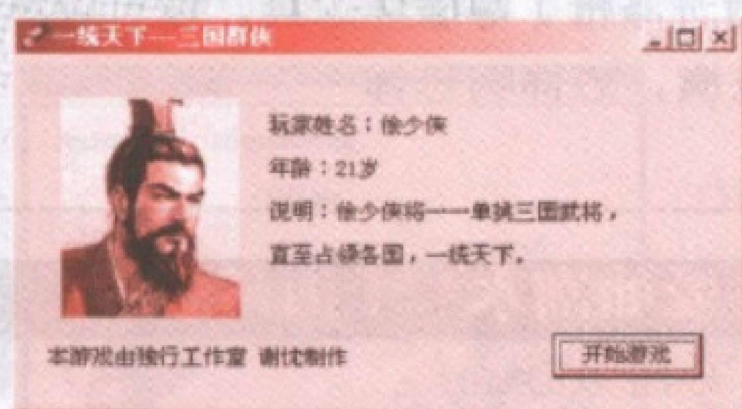
各位大家新年好，自打第一次看到“网罗天下”这个小栏目以后，我就坚定信念要把在网络中摸爬滚打中收集到的一些小玩意儿集合起来，为的就是能够凑齐写它一期，接着我又用连绵不绝的形容词和滔滔江水的动词、感叹词说服了美丽人僧（也就是你们大家的美丽人生啦~），让我来写这新年第一期的网罗天下。也希望大家在分享我的收藏时，也能够不吝，把你的共享夹子放送出来……那叫什么来着，抛玉引玉（鉴于美丽人生的霹雳腿，我最后一个字就不写“砖”了，Sign）。

一统天下，三国群侠

大小： 1.48MB

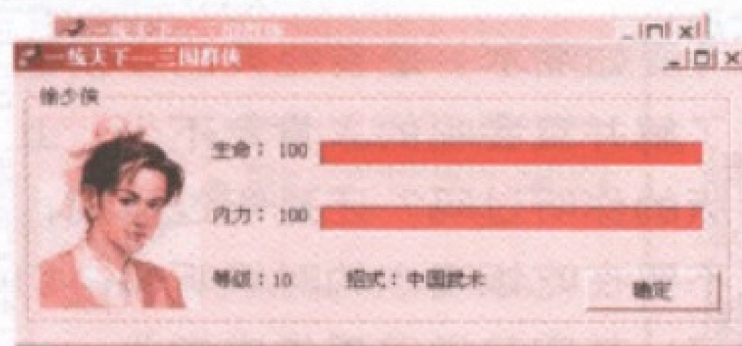
形式： 个人制作的小游戏

下载地址： ftp://pchome.net:261/game/game/yitongjianghu.exe



别看这个游戏名字如此大气，其实是个私人制作的小游戏，而且仅仅是开放版本的第一小段，但我推荐它的理由是这个游戏的创意和构思，说实话我更觉得这是个窗口化加略微图形化的文字MUD。由独行工作室的谢忱制作。

游戏从一个叫“徐少侠”的21岁玩家开始，他需要一一单挑三国武将，直至占领各国，一统天下。第一个对手是蜀国的黄盖，而徐少侠初始的级别是10级，会的就是中国武术，生命和内力（Mana？）都为100，而黄盖的等级不详（想必是一代高人），他的特点是：勇猛无比，老当益壮，弱点是：反应比较慢。开始比武后，你除了按继续似乎只有观赏的份儿了，过了第一关以后你会得到一些物品和经验值帮助你练级和升级（典型RPG啊，典型RPG）。两级以后你会碰到关羽，他的特点是：速度快，攻击力强，弱点是：感情用事（汗~这我怎么利用啊，变个MM？）。5级时碰到的是诸葛孔明，他的特点是：机智过人，善于谋略，弱点是：防御力差（用暴力啊用暴力！）……当然最后的结局就是徐少侠占领了蜀国，降服了诸葛亮、关羽、张飞、黄盖等人。



虽然游戏小了点，简单了点，但是他还会有后续篇，我们等待着他们的继续努力，希望以后的游戏自由度能够加大、再加大点……

EVA版变形金刚？！变形金刚版EVA？！

大小： 3.83MB

形式： 动画

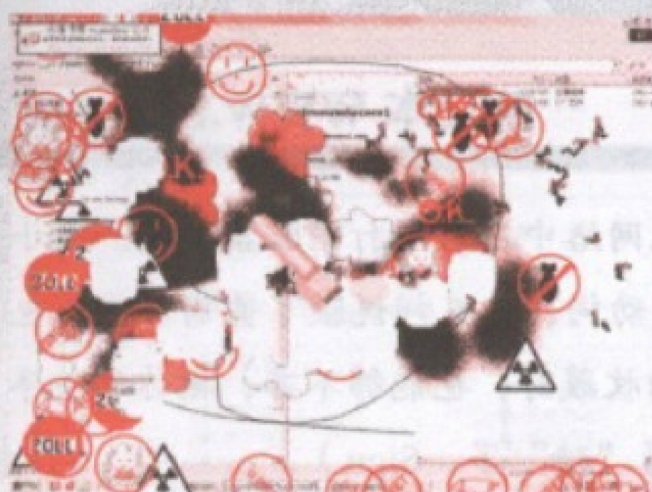
下载地址： http://61.136.63.61/video/download/rm/marco/eva_tf.rm

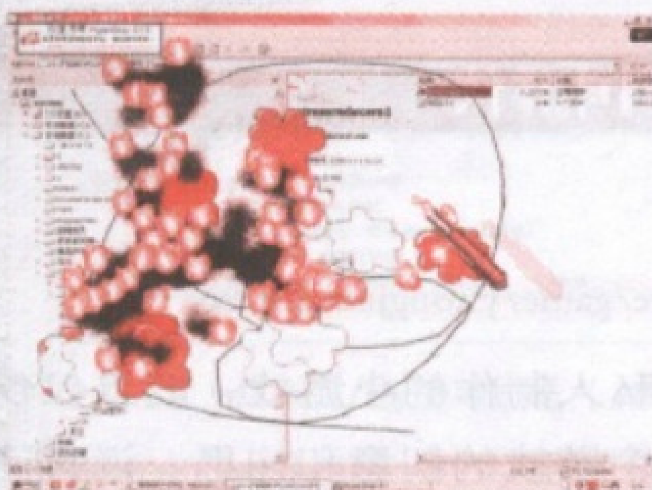


之所以我弄不清到底谁是谁的版本，是因为它们在这个动画中就是一个天然的复合体，EVA在日本和亚洲地区的欢迎程度就不用我细细描述了，而变形金刚在全世界的知名度就更高了，它在我们这一辈人（70年代或美丽那样80年代初的孩子）心中存有的是深刻的记忆和抹不去的快乐。

而制作这个动画的人就是上一部《卡通人大战》（2002年23期“网罗天下”中有介绍）的导演小飞龙，他的高超技艺想必大家已经了解，他对日本动漫的了解实在是让我这个自称“超级无敌动漫Fans”汗颜啊……

片中EVA版的变形金刚（其实我心中认定的还是最爱的变形金刚:p）虽然被稍许改了外形，但不能阻挡我们看到熟悉的“擎天柱”、“威震天”、“红蜘蛛”、“声波”……听到“威震天”说话时候的嗡嗡声，那种声音时常伴我在梦中飘摇。（美丽：我打……）多说无益，大家还是下载来慢慢观赏吧，虽然不长，但很精彩。大家记得不要开多线程（揭短时间到，美丽人参同志比较狠，有一次我开了个FTP给她，她开了50个线程下，太过分了太过分了……）并超过100kB的速度下载，上次就是因为“网罗天下”介绍了《卡通人大战》，下载之人络绎不绝，直接导致那个站点瘫痪，站长精神崩溃（听说至今卧床不起……）。





桌面破坏神

大小：1.23MB

形式：桌面小游戏

下载地址：ftp://pchome.net:261/game/game/stressreducers1.zip

你有破坏欲望嘛？你反感每天对视的单调桌面了嘛？你心中有无数烦恼需要倾倒嘛？那么来试试看这个桌面破坏神吧，记得不是暗黑破坏神哦。

在运行这个程序后，它会出一个简单的使用介绍，鼠标左键是使用，右键是更换“武器”。在进入游戏后，你的鼠标就会变成一个彻彻底底的破坏工具，可以是Hammer（锤子）、Chain-Saw（大锯子）、Machine Gun（机械枪）、Flame-Thrower（火焰喷射器）、Color-Thrower（彩漆喷射器）、Phaser（移相器）、Stamp（印章）、Termites（虫子、白蚁）、Washing（喷射洗涤枪）等破坏工具，你可以尽情选用一种或几种，让你的屏幕满目疮痍，恐怖啊恐怖……

屠龙战记

大小：1.36MB

形式：绿色游戏

下载地址：ftp://pchome.net:261/game/game/pet.zip

别看这名字似乎很无聊，但这是一个利用英雄无敌系列头像的一个养成类战斗游戏（很复杂吧！真的很难啊！）。在游戏初始期，你可以选择给属性分配点数，可分配点数为3点，属性为体力、攻击修正（攻击力）、敏捷修正（敏捷度），在挑选了你看得上（不是我眼光高，实在是没有一个……）的头像后就可以进入游戏了。进去的选项都很简单明了，分别是：“宠物状态”、“训练”、“喂食”、“实战”、“道具店”、“宠物店”、“打工赚钱”、“探险”、“休息”等。

你初始状态下可以先赚钱去买个好点的宠物，宠物有4种，都是英雄无敌系列里的怪物，价格和攻击力、防御力成正比。买了宠物就需要训练学技能、喂养并培养级别（最高为5级）、打工买装备、实战训练战斗经验等，其中的探险我暂时还没有体会到乐趣，只能消耗我的体力（和机会值差不多），而休息就是恢复体力。

这是个很耐玩的小游戏，我会反反复复为了打最后80天的大魔王而奋斗不已，培养低能力的宠物去打高能力的怪物也会让我兴奋很久。

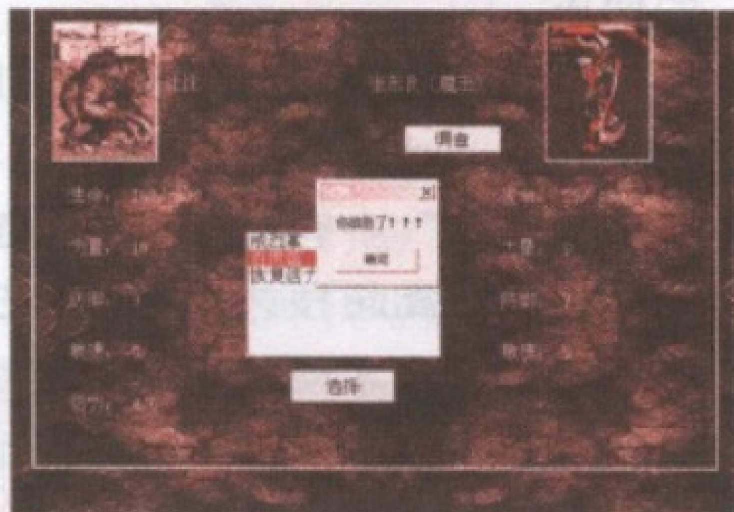
我的一点经验谈：

1.初期打工赚钱不要买宠物，等钱够了再去买个最好的。

2.赚钱一定不能停，初期对体力的提升也很重要，这样每天可以消耗的体力就多了，战斗时也可以充分利用。装备也一定不要凑合，因为不能更换。

3.道具店有一种叫做“秘药”的道具，吃一个能够长一点体力，所以如果你一天下来能够有剩余的体力点数可以用来去道具店转转，“秘药”会随机出现在道具店，并且是无限的……

4.训练的技能不用太多，但一定要练到最高级别，喂养时不要图花钱少，钱花得少宠物成长得也就慢。赚些钱，去买“阿汗的秘药”，5000元吃一次，成长20%。



开始玩的时候可能很难，多玩几次掌握规律和技巧就可以轻松战胜怪物啦！祝大家战斗得愉快噢！

《爱如潮水》上海话版

大小：3.03MB

形式：MP3

下载地址：http://fccn.fm914.net/200212/正气-爱像潮水(上海话).mp3

《爱如潮水》是首经典的爱情歌曲，了解并且会唱的人肯定不少，上海话版的你听过吗？还是听过再说，建议不要在吃饭喝水的时候听……切记切记！其实我觉得更像唐僧曲……

歌词：

伐问侬做啥落眼泪 伐管侬心里香 咸有啥宁
先让吾摆侬安慰 伐管搁手会得难能
走过叫怪地方 了吾心里侬总怪是顶漂亮

既然爱了就只好套牢（既然套牢阿只好套牢）
叫怪阿苦 阿逃伐特
吾阿爱像潮水 爱像潮水拿吾推过来
紧紧贴牢 爱像潮水侬拿阿拉包老

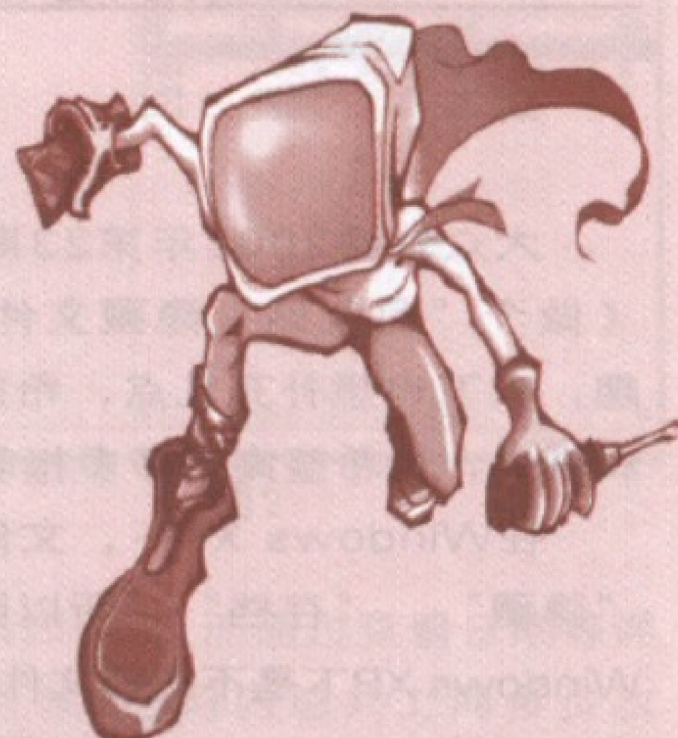
吾再阿伐想看到你 对宁假岗笑
伐想宁家看到 你的岗腔
你要晓得 割能我老没面子

你答应过吾一家头 伐去兜商店
伐要没事体 就去试衣裳
你要晓得 吾袋袋里没钞票

your beautiful your beautiful
your beautiful your beautiful
a beaut a beaut a beautiful
a beaut a beaut a beautiful

明明白白我的心——刻录带CD Text的CD

■江苏 姚丰



应用心得



图1

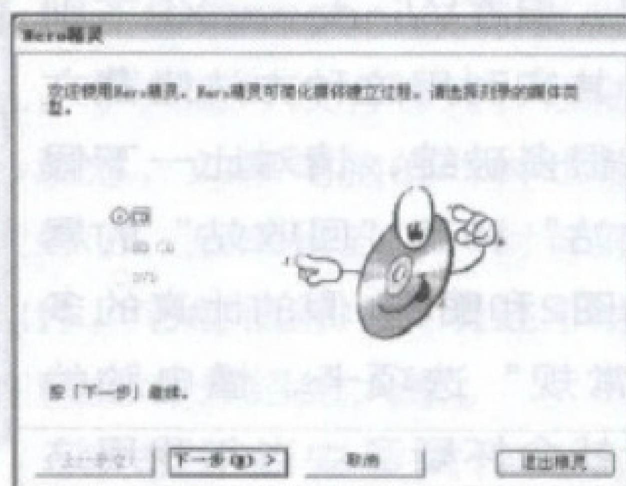


图2

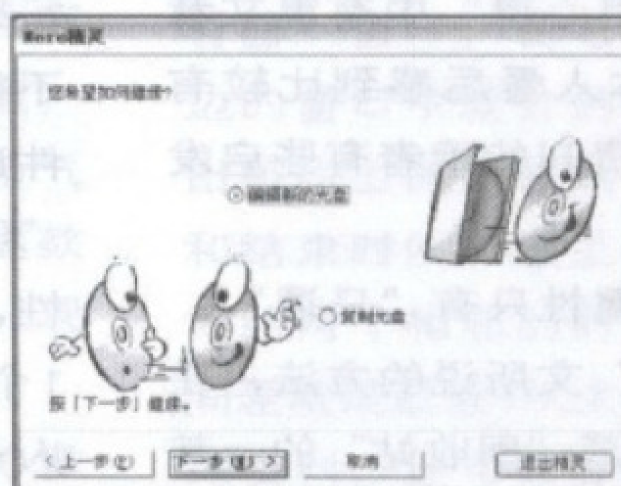


图3

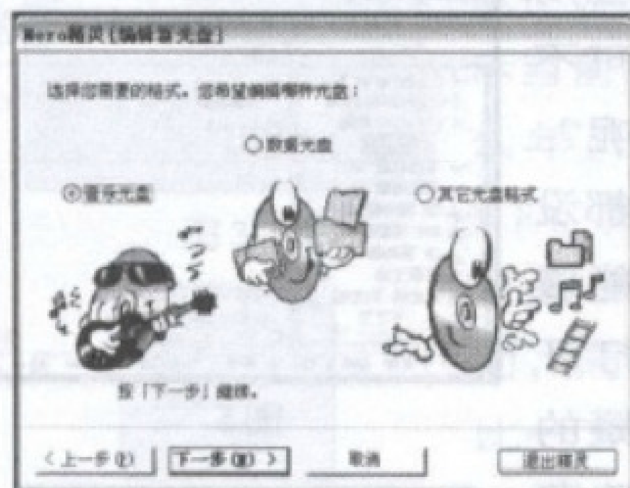


图4

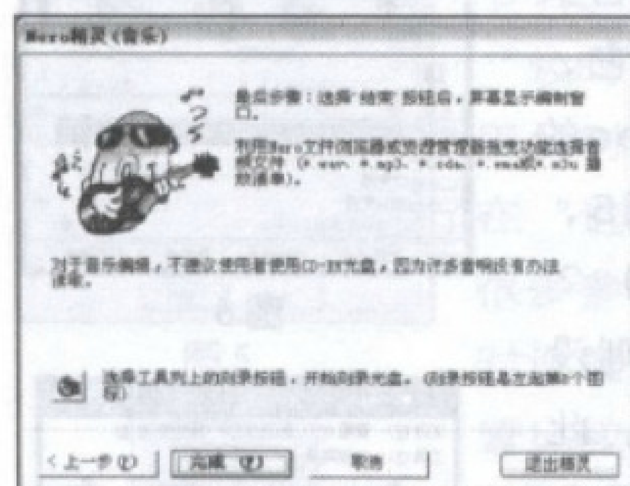


图5

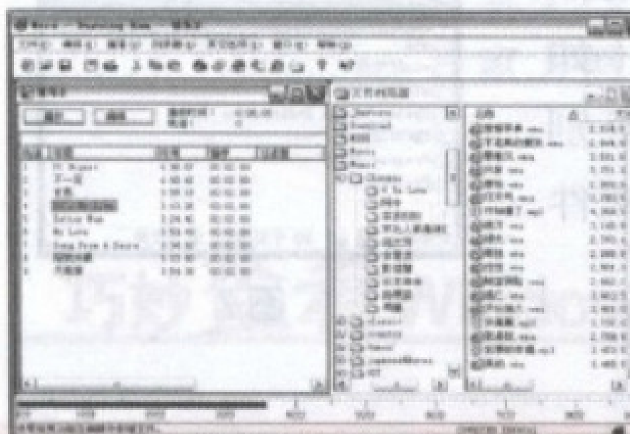


图6

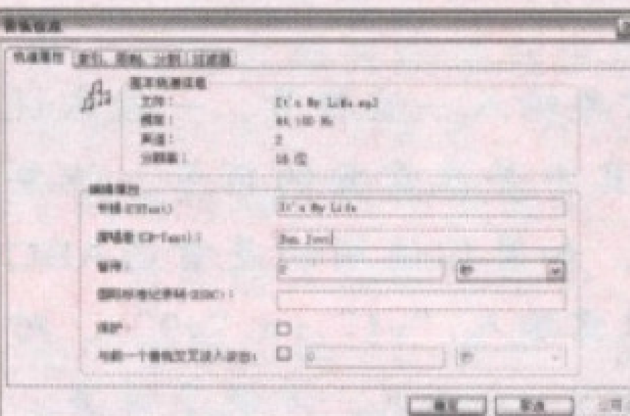


图7

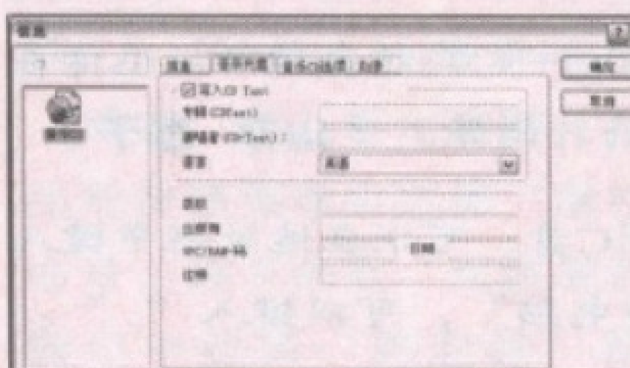


图8

大家在使用CD欣赏音乐时，一定对线控或VCD/DVD机面板上只能显示曲目编号"001"、"002"等很不满，非常羡慕MD、MP3玩家们可随意编辑和显示自己的曲名。其实CD能实现此功能，那就是用"CD Text"（如图1）！可是，只有极少数正版CD才包含CD Text信息，而且也不可随意改变。怎样才能拥有属于自己的CD Text呢？下面以最常用的刻录软件Nero 5.5为例，刻录属于你自己的CD Text光盘。

首先运行Nero，单击最左边的图标"建立新编辑"，在弹出的向导中依次选择"CD"→"编辑新的光盘"→"音乐光盘"，最后点击"完成"（如图2—图5）。

在随后的编辑窗口里，你就可在右边的窗口里随意地把硬盘上的MP3，或其它CD上的音轨拖动到左边的窗口里（如图6）。在左边的窗口里你可随意拖拽调整曲目的顺序。双击一首歌曲就可在随后弹出的菜单里编辑歌曲的名称、歌手等信息（如图7）。

下面是2个极为重要的步骤，关系到是否能成功写入CD Text信息，请务必执行。

点击"文件"菜单里的"更改刻录设置"，在其中的"音乐光盘"选项卡里选中"写入CD Text"，如果你的播放设备不支持全角字符显示（中文、日文等），请在"语言"一栏选择"英语"，否则会造成乱码或无法显示（如图8）。

在"刻录"选项卡中的"写入方式"栏选择"光盘一次刻录/96"，否则CD Text信息将无法被正确读取（如图9）！

然后，你就可点击命令菜单里的"刻录"命令来刻录光盘了。看看作者的成果（如图10）。怎么样？那你也赶快动手吧！如果你的播放设备支持全角字符，甚至可显示汉字（如图11）！

注意：在刻录前请使用Nero菜单里的"刻录器"→"选择刻录器"来查看自己的刻录机是否支持CD Text（如图12）。目前绝大多数刻录机都支持这项功能。随身听中，SONY和松下大多数带线控液晶显示的型号都支持CD Text的显示。

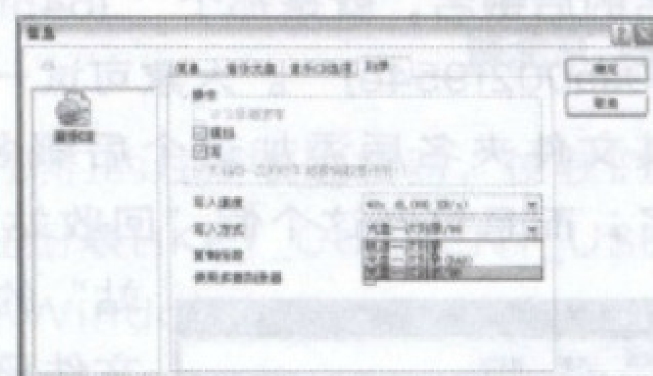


图9

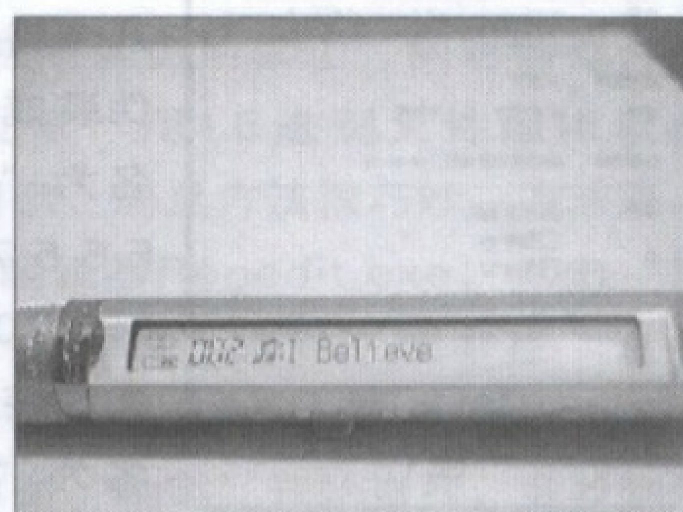


图10

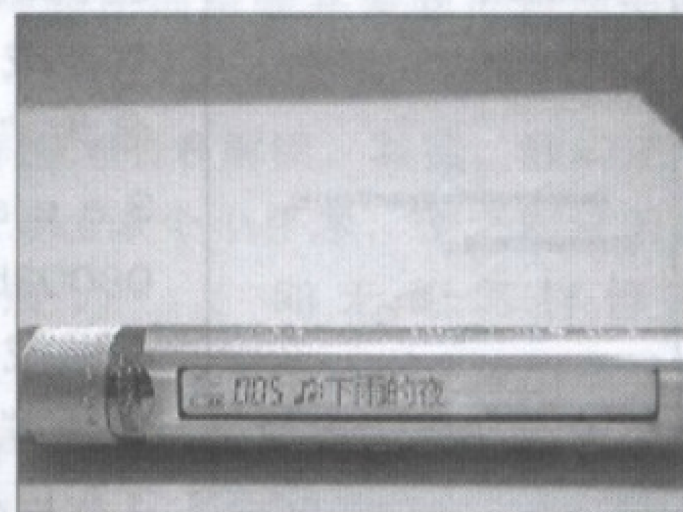


图11

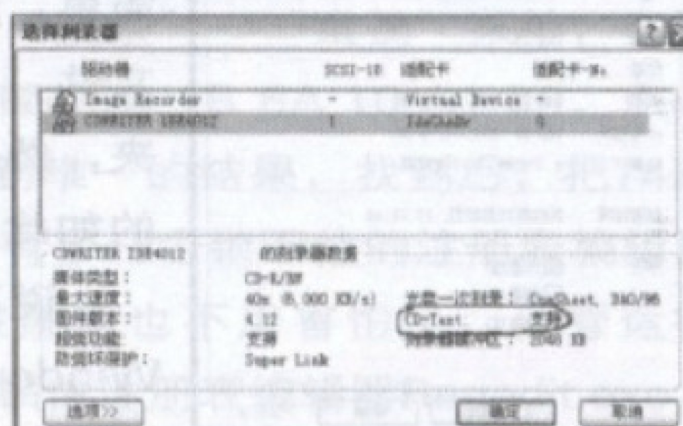


图12

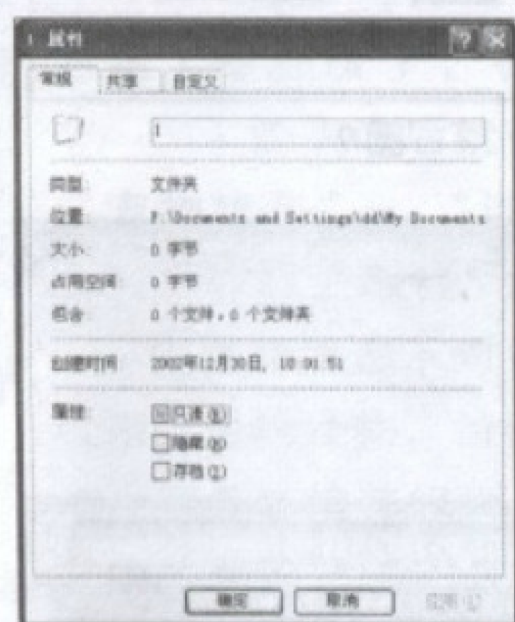
再论“做个‘回收站’隐藏文件”

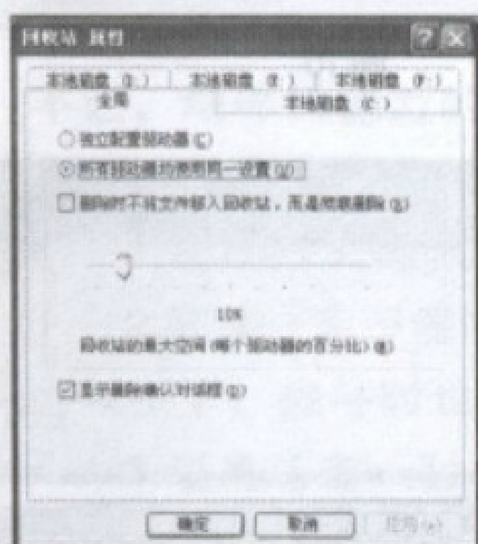
■江苏 戴志强

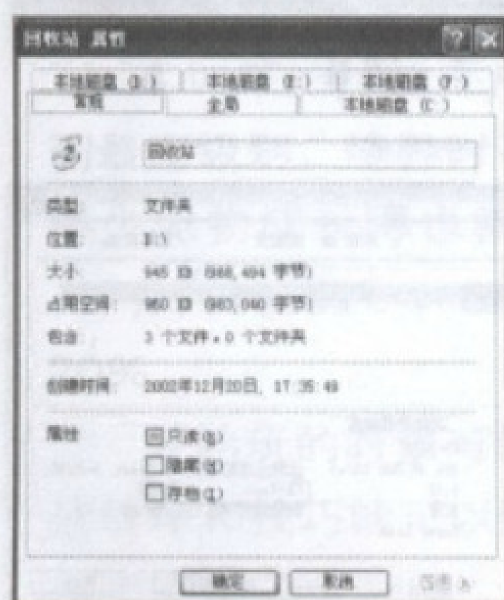
大众软件2002年第23期“应用心得”中有篇文章《做个“回收站”隐藏文件》，本人看后感到比较有趣，在下也想补充几点，希望能对贵刊的读者有些启发和帮助，也希望高手多多指教。

在Windows XP下，文件夹的属性只有“只读”、“隐藏”、“存档”，所以照“做”文所说的方法，在Windows XP下是不能将文件夹伪装成“回收站”的。其实，无论在Windows 98还是Windows XP下，要将普通文件夹伪装成“回收站”十分简单：只需将文件夹重命名为“回收站.{645ff040-5081-101b-9f08-00aa002f954e}”（不包括引号）就行了，操作系统会自动在文件夹下生成1个DeskTop.ini文件，再按个人需要自己调整一下属性就可以了。

我再作一下引申，其实归根结底，关键是添加文件夹名的后缀名，就是那个“.{645ff040-5081-101b-9f08-00aa002f954e}”。大家可试一下，随便找个文件夹，在其文件夹名后添加这个后缀名，它就变成“回收站”了，而且打开这个假“回收站”，见到的还是真“回收站”的内容，而原来文件夹中的文件已被“隐藏”。


图1

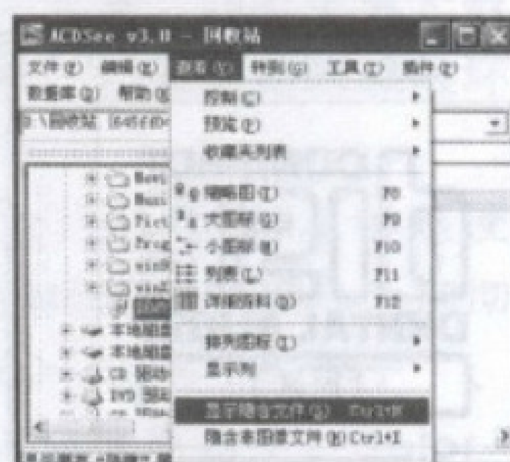

图2

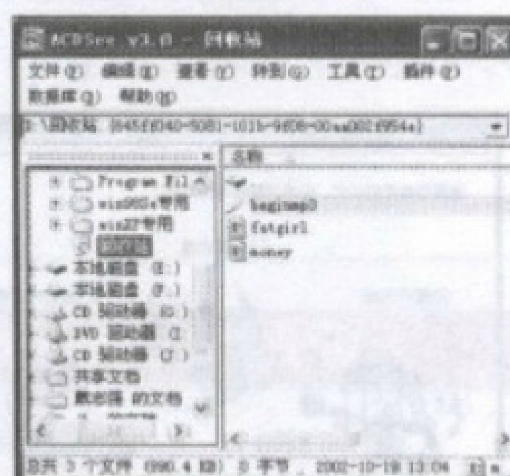

图3

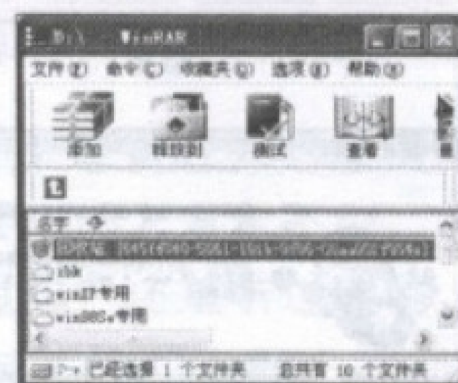
在微软的操作系统中，还有几个特殊的文件夹：要将文件夹伪装成“拨号网络”，那就重命名为“拨号网络.{992CFFA0-F557-101A-88EC-00DD010CCC48}”；要将文件夹伪装成“打印机”，那就重命名为“打印机.{2227a280-3aea-1069-a2de-08002b30309d}”；要将文件夹伪装成“控制面板”，那就重命名为“控制面板.{21ec2020-3aea-1069-a2dd-08002b30309d}”；要将文件夹伪装成“网上邻居”，那就重命名为“网上邻居.{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D}”。上述都很简单，所以大家如果有要隐藏的文件，只要将文件放入1个文件夹，然后将这个文件夹照上面说的如此那般就可以了。

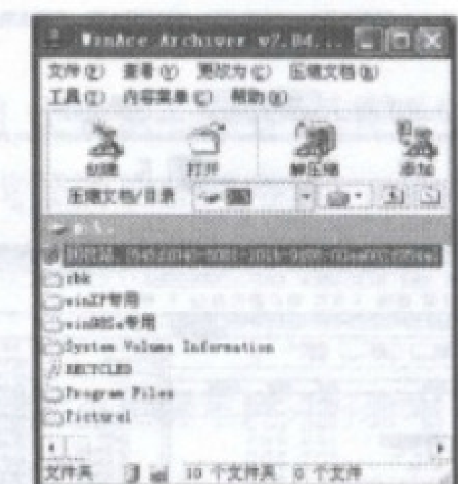
说了隐藏，还得说破解。在Windows 98下，可照“利”文所说的方法改回文件夹的属性进行破解，但在Windows XP下则不行。其实利用这种方法隐藏文件还有很多破绽，请对比一下假“回收站”和真“回收站”的属性，**如图2和图3**，假的比真的多1个“常规”选项卡，懂电脑的人一看就会怀疑了。当年我用这种方法伪装文件夹，很快就被我亲爱的妈妈破解（我妈可只会用电脑打字而已，文件属性她可不懂），那么她是怎么破解的呢？

是用ACDSee 3.0！大家都没有想到吧，ACDSee 3.0还能破解这种隐藏文件？首先，打开ACDSee 3.0，然后找到可疑的“回收站”（如果回收站是隐藏属性，先选中“查看\显示隐含文件”，**如图4**），然后打开它，隐藏的文件可逃不过ACDSee的法眼，看看，明显吧（**如图5**，顺便注意一下地址栏）？ACDSee 4.0和ACDSee 5.0则没用（至少我没发现怎么用）。此外，WinACE 2.04、WinRAR 2.8也能如ACDSee 3.0那样看到像那般伪装的文件夹内的东东（**如图6和图7**，后缀名都被识别了），用假“回收站”隐藏文件的同志们要出汗了！


图4


图5


图6


图7

一句话技巧

大家在文字输入时经常要输入一些符号，一般来说可以使用区位输入法，在其中寻找需要的符号，但要来回切换输入法有些麻烦，如果你使用的是智能ABC输入法，则不需要切换，只需输入“v1”→“v9”，对应的就是区位输入法的01XX→09XX，方便了许多。**（北京 Lyen）**

在Word文档中，按下Ctrl+0(零)组合键可以迅速在当前段前添加或删除12磅的行间距。**（山东 杰子）**

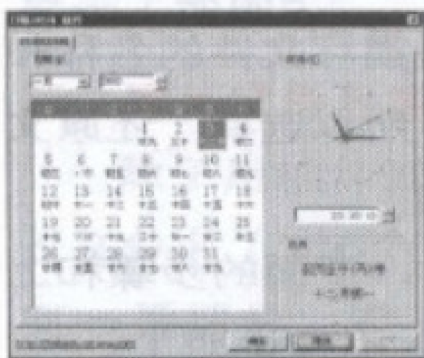
如果想在IE中快速访问C盘，可以在地址栏中键入“\”。如果想访问“我的电脑”，可以键入“..”。**（辽宁 柳林）**

电脑也能看节气

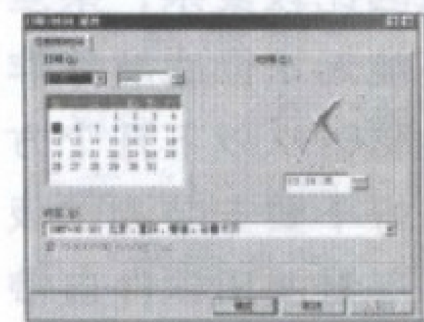
■北京 Lyen

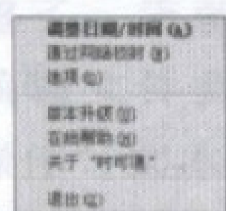

图1

正在埋头工作，忽然被同事问起今年立春是哪天，顿时有些手忙脚乱，手头正好没有日历，没法去查，心里想，如果电脑的时钟也能看节气就好了，后来找到了"时可通"这款软件，它能很好地实现这个功能，现在就把它介绍给大家。

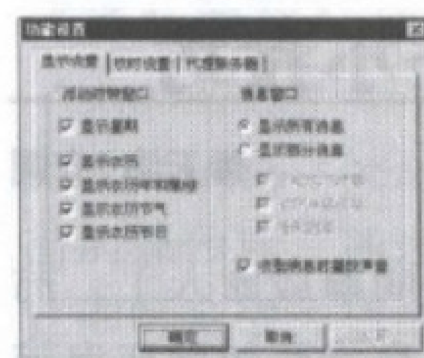

图2

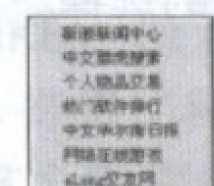
该软件的安装文件只有400多kB，安装十分简单，安装后只要把鼠标挪到双击托盘里的时钟上就可显示当前的年、月、日、星期和农历什么年几月几日这样的信息（如图1）。如果想详细查看，可双击系统托盘里的时钟就会出现如图2的界面，同Windows原来的（如图3）对比一下，相信大家就什么都明白了。


图3


图4

这款软件当然不是只加了农历、节气、属相等内容，它还可通过网络"较时"，用鼠标右键点击系统托盘里的时钟，出现如图4的设置界面，在"选项"（如图5）中可方便设置很多参数，包括"显示设置"、"较时设置"和"代理服务器"，具体设置比较简单，就不再详细介绍了。用鼠标左键单击系统托盘里的时钟，会显示几个常用网址（如图6），给大家上网提供了方便。


图5

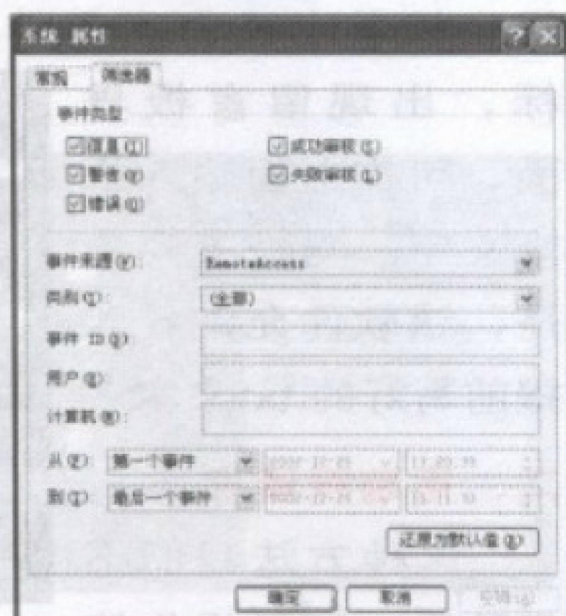

图6

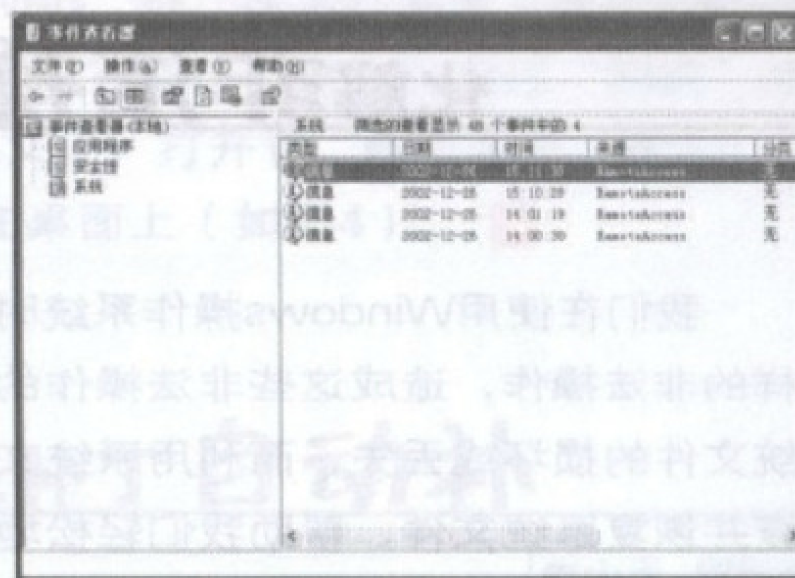
巧妙查看Windows XP的上网时间

■山东 注册表

对于众多拨号上网的用户来说，上网的时间非常宝贵，有时在断开网络连接后，才想起查看这次上网共花去多少时间。不要紧，在Windows XP系统中，即使断开了网络连接仍然可查看到。

首先进入控制面板中，双击"管理工具"，进入"管理工具"窗口，然后双击"事件查看器"，打开"事件管理器"，在左边的列表中找到"系统"项，单击右键，在弹出的快捷菜单中选择"属性"命令，接下来在"系统属性"窗口中选择"筛选器"标签项，在"事件来源"中选择"RemoteAccess"，在"类别"中选择"全部"（如图1），单击"确定"按钮返回"事件查看器"窗口，在右边的窗口中就会列出每次上网的开始和结束时间，最上方的两个相邻的时间差就是最近1次上网的累计时间，而通过查看日期等详细资料，还可统计出这1天或1个月内总共上网多少次（如图2）。


图1


图2

此外，还可在"系统"上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择"导出列表"命令，把这些信息保存到单独的文本文件中，以方便以后查看。

巧解被禁用的注册表编辑器

■北京 阿松

很多恶意网页会锁住我们的注册表编辑器，使我们无法使用它，其原理是在注册表HKEY_CURRENT_USER\Software \Microsoft\Windows\CurrentVerssion\Policies\System分支下有DWORD值"Disableregistrytools"，其键值如果为"1"，则运行注册表编辑器时就会出现"注册编辑已被管理员所禁止"的对话框，这种情形大家一定遇到过吧？用16进制文件编辑软件UltraEdit也可给注册表解锁，而且方法很巧妙。方法是：用UltraEdit打开注册表编辑器Regedit.exe，点击"搜索"菜单下的"查找"，在弹出的对话框中在"查找ASCII字符"前打上"√"，在"查找什么"栏中输入：Disableregistrytools，点击"确定"开始查找。会找到仅有的一处结果，改成同样长度（20个英文字母）的其它字符就可以了，如此就可轻松地解除恶意网页对注册表编辑器的禁用。

上面说的方法是怎样给注册表解锁，其实，我们还可给注册表编辑器Regedit.exe做个小手术，使之对注册表禁用功能具有"免疫力"，即无论怎样修改"Disableregistrytools"的键值，也无法锁住注册表编辑器，这样，恶意网页就再也不能禁用我们的注册表编辑器了！

下面就是具体的方法：用16进制文件编辑器UltraEdit打开Regedit.exe，点击"搜索"→"查找"菜单，在弹出的"查找"对话框中查找74 1B 6A 10 A1 00，点击"查找下一个"，会找到唯一的结果，找到后，把74改为EB即可。现在，你就有了一个锁不住的注册表编辑器了。下次即使注册表被禁用也不用害怕了，只管运行Regedit.exe，根本无法锁住注册表编辑器Regedit.exe。很有趣吧？

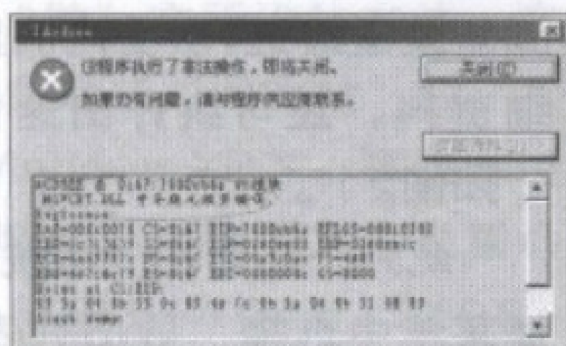
化解非法操作

■山东 注册表

我们在使用Windows操作系统时，经常会遇到这样那样的非法操作，造成这些非法操作的主要原因就是由于系统文件的损坏或丢失，而利用系统文件检查器可有效地检查并恢复系统文件，帮助我们轻松地化解非法操作，下面就让我们以Windows 98为例一起来看看具体的操作步骤。

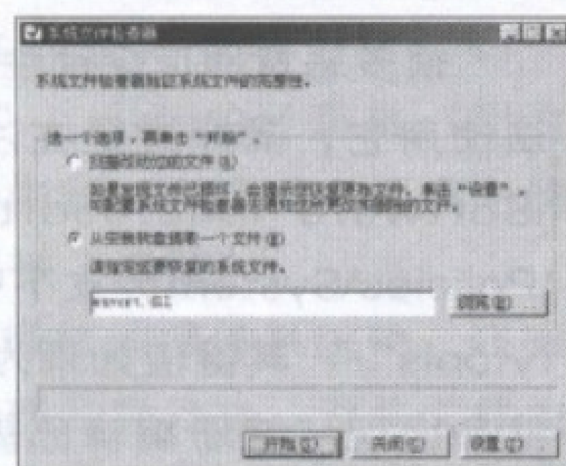
一、手工恢复法

在出现非法操作窗口时，可单击"详细资料"按钮，通过查看详细资料一般可非常清楚地看出是由于哪个文件导致了"非法操作"（如图1），记下该文件的名称，接下来就可利用系统文件检查器来恢复该文件。

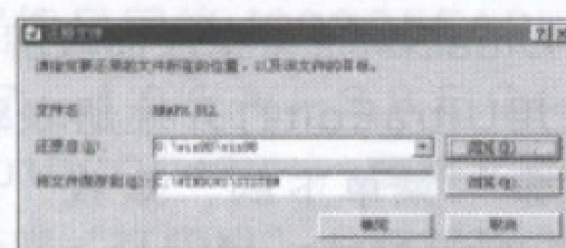

图1

1.单击"开始"菜单中的"运行"命令，在打开的"运行"对话框中输入"sfc"，单击"确定"按钮，打开"系统文件检查器"运行窗口。

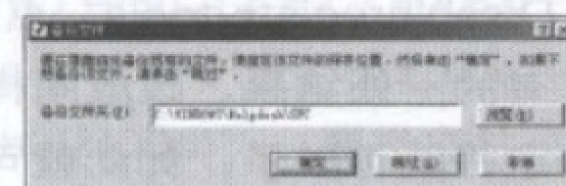
2.在"系统文件检查器"窗口中选择"从安装软盘提取一个文件"，然后在"请指定您要恢复的系统文件中"输入要恢复的系统文件名称，单击"开始"按钮（如图2）。


图2

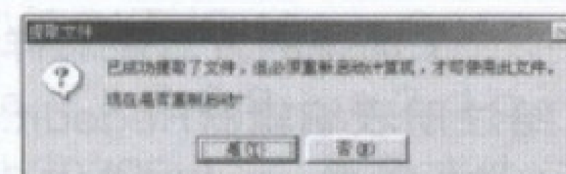
3.接下来将会弹出"提取文件"窗口，在"还原自"框中指定要提取的文件所在的文件夹（一般情况下输入Windows安装盘的路径即可），在"保存到"框中指定要恢复的文件所在的文件夹，单击"确定"按钮（如图3）。

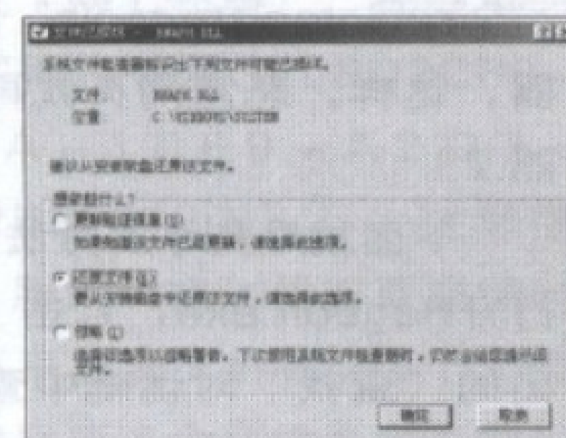

图3

4.接下来系统会询问是否在覆盖前先保存原文件，单击"确定"按钮即可开始备份（如图4），单击"跳过"按钮可省略备份，建议先备份原文件，以防不测。如果在覆盖原文件后系统一切正常，可到C:\WINDOWS\Helpdesk\SFC文件夹删除备份文件就可以了。


图4

5.如果文件提取成功的话，将弹出请求重新启动计算机的对话框，单击"是"按钮，重新启动即可（如图5）。


图5


图6

二、自动扫描法

如果在出现非法操作之后，我们不敢肯定是哪个系统文件出现问题，或利用上述手工恢复法没有成功提取文件，那么可考虑让"系统文件检查器"自动扫描所有受保护的系统文件，以便找出到底是哪个文件出现错误。

1.在"系统文件检查器"运行窗口中，选择"扫描改动过的文件"，单击"开始"按钮即可开始扫描。

2.当检查到某个系统文件已损坏时，系统会弹出"文件已损坏"的警告窗口，并且会显示出损坏文件的名称和所在位置，由于系统已提示文件损坏，所以选择"还原文件"，然后单击"确定"按钮（如图6）。

3.接下来会弹出"提取文件"窗口，下面的步骤和上述手工恢复法中提取文件是一样的，就不作说明了。

特别提示：由于非法操作产生的原因比较复杂，某些特殊情况下，即使是利用上述方法仍可能无法彻底解除非法操作，因此，我们应该在平时使用电脑时从以下几个方面入手，尽量避免非法操作的出现：最好不要安装测试版的软件；不同时安装多个防火墙软件；尽量使用软件自带的卸载程序删除软件，或使用"控制面板"中"添加/删除程序"来卸载。

桌面留言的几个小技巧

■天津 方圆

倘若有急事离开，需要告诉他人（同事或家人），而这时他人又不在。在你急得团团转时，有没有想到在电脑桌面上留个"便条"？其实这还真是个不错的选择。下面介绍几种桌面留言的方法和技巧。

一、用专门软件留言

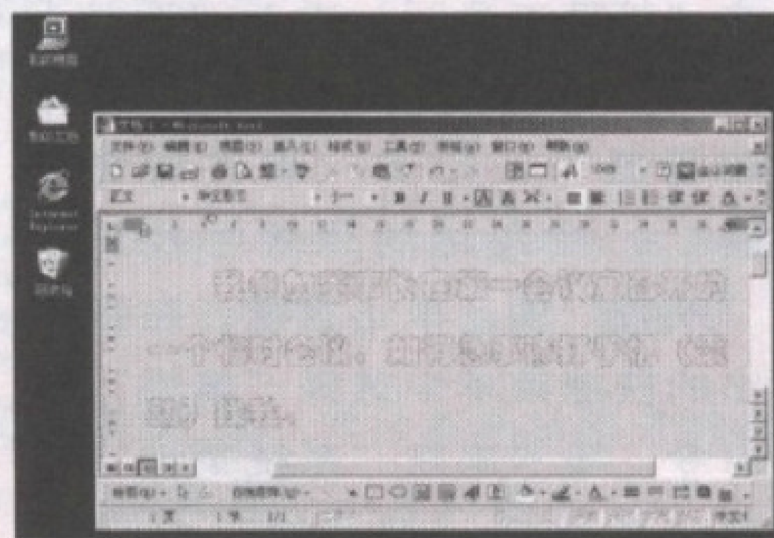
由于电脑桌面留言的实用性特点，许多程序员开发了专门的桌面留言软件，当你需要时，简单拿来，即可达到你的意愿。如有款叫"太阳镜(SunGlass++)"的留言板软件，目前版本4.2，大小592kB，共享软件，下载链接ftp://ftp1.download.com.cn/pub/new_tools/sunglass.zip。这是一款梦幻留言板，它可在屏幕上的任何位置生成任何大小任何颜色和透明度的留言板，可在上面打字、留言、写诗（如图1）。运行该软件后，点击"太阳"图标，会有各种渐变效果供选择。接着点击右下角的"箭头"图标，出现留言板界面，可在上面输入留言文字。与众不同的是，该软件允许导入提前写好的.txt文本。



图1

二、用墙纸留言

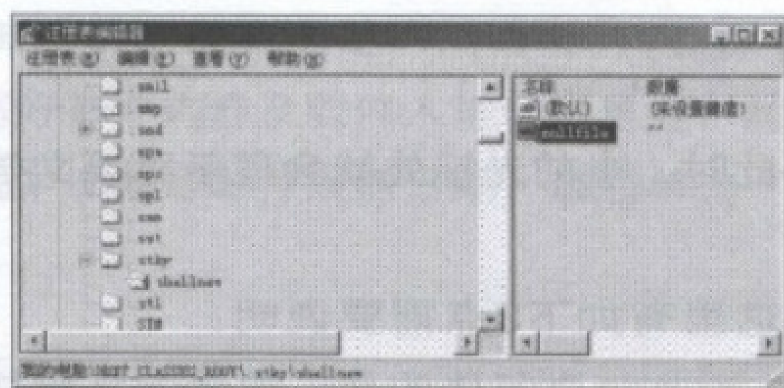
这种方法我们不但熟悉，而且操作简


图2

单。用此方法留言请先在Word等办公软件中输入留言内容（Word具有极强的文字修饰功能），然后利用屏幕截图，将其存为.bmp文件。接下来在桌面空白处单击右键，选择"属性"，在"显示属性"对话框中，选"背景"标签，通过墙纸"浏览"选项，找到刚才保存的屏幕截图，最后点击"应用"，你的留言将在电脑屏幕上显示（如图2）。

三、用长文件名留言

除了用软件或屏幕墙纸留言外，利用Windows支持长文件名（116个汉字）的特性DIY一个桌面即时贴也别有一番情趣。打开"资源管理器"，选择"查看"→"文件夹选项"→"文件类型"，在此选项卡窗口中选择"新类型"，在"相关扩展名"输入框中输入"stky"，在"类型说明"中输入"即时贴"。"确定"后在"已注册文件类型"列表里选中新建的Stky扩展名，然后单击"编辑"按钮，在最上面的输入框中输入"即时贴"。这样即时贴的扩展名和类型Windows就全知道了。接着单击"操作"框下的"新建"按钮，在"编辑文件类型"窗口中单击"新建"按钮，然后在"操作"文本框中输入"open"，在"用于执行操作的应用程序"框中输"notepad.exe"。"确定"后，单击"更改图标"按钮，在"文件名称"文本框中输入"shell32.dll"，选择一个不可见的图标即可。所有操作完成后单击"关闭"退出"文件夹选项"窗口。完成上面的操作后，通过单击"确定"关闭所有窗口。为了能让即时贴成为你的贴身小秘书，需把刚才的设置放在右键菜单的"新建"子菜单中。打开注册表编辑器，找到"HKEY_CLASSES_ROOT\.stky"，右键单击"stky"键，选择"新建"→"主键"，输入"shellnew"。选中这个新建的主键后，右侧窗口右击，然后选中"新建"→"串值"，命名为"nullfile"（如图3），完成后退出注册表编辑器。


图3

最后，再次打开"文件选项"对话框，单击"查看"标签，确认已选中"隐藏已知文件类型的扩展名"。通过上面的步骤，我们完成了桌面即时贴的创建工作。使用的方法很简单，在桌面或任何文件夹窗口右击空白处，在弹出的菜单中选择"新建"→"即时贴"，然后输入你要留言的文字即可。

四、用Web页面留言

与上面的屏幕墙纸留言有些相似，但它不是通过屏幕截图，而是利用一个Web页面将留言展示出来。在记事本中写好留言内容，存为.html文件。接着在桌面空白处单击右键，

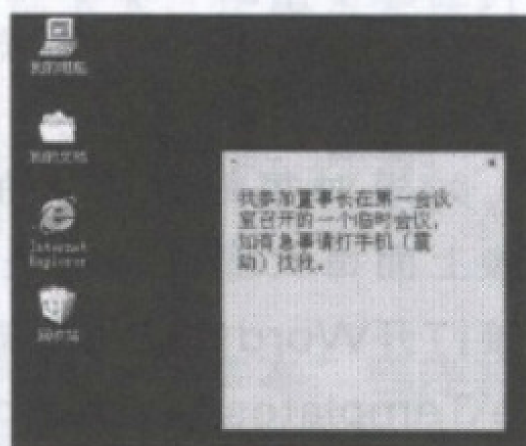


图4

选择"属性"→"Web"→"在活动桌面上显示Web内容"。然后点击"新建"按钮，这时可通过"浏览"找到刚才新建的HTML文件，打开它。最后连续"确定"，你的留言就会放置在桌面上（如图4）。

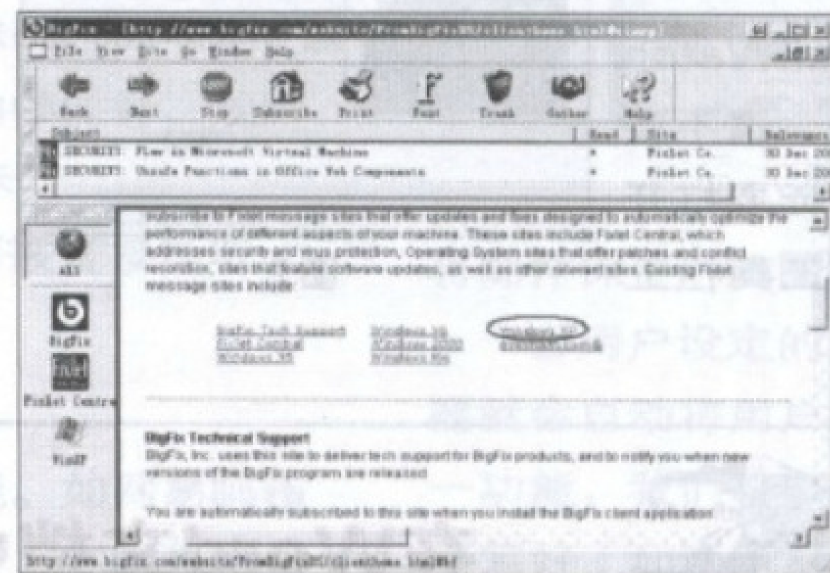
系统补丁自动补

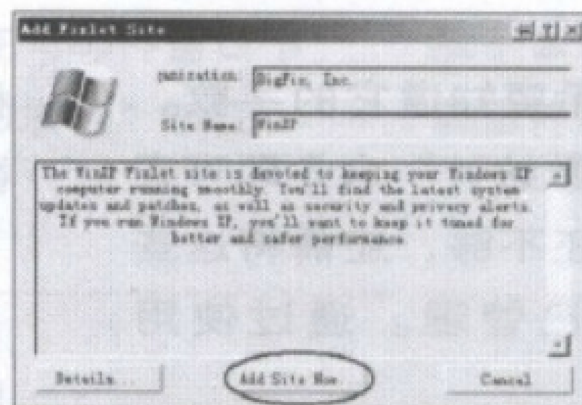
■山东 郑振涛

Windows的安全性不高是众所周知的事，所以盖茨先生不得不常常发布各种补丁，这些补丁虽然重要，但大家却往往不能及时补上，都是经过一番广泛流传之后才知道又出了漏洞，说不定早在你打补丁之前就已有不法之徒利用这些漏洞对你的爱机做了什么坏事。不过如果装上Bigfix（下载地址：http://www.bigfix.com/website/index.html），你就高枕无忧了，它可自动下载适合的补丁，保护你的系统免受漏洞的骚扰。

一、预订补丁类型

首先，我们需要根据自己的操作系统预订所需的补丁类型，运行Bigfix，点击其工具栏上的"Subscribe"，这时软件会自动链接到其官方网站，在列表中选择自己的操作系统，如图1，笔者的操作系统是Windows XP，就点击"Windows XP"，再点击"Subscribe to the Windows XP Site"，出现如图2所示的对话框，单击"Add Site Now"，软件自动下载并安装所需的插件，完成后在主界面左边的工具栏上就会出现"WinXP"按钮。


图1


图2

如果今后不再需要该补丁类型，先点击相应的按钮，再执行"Site"→"Unsubscribe"即可取消预订。

二、更新补丁

我们可通过手工方式更新补丁，点击工具栏上的"Gather"按钮，软件会在相关站点搜索，看是否有更新补丁，如果有就会自动下载。不过为了更及时地打补丁，笔者建议平时就让Bigfix运行于后台，这样只要一检测到有更新补丁，它就自动替我们更新了。

让软件工作在后台还有个很突出的优点，大家知道我们的Windows很容易出现各种问题，如果不及时解决，过不了多久你就会和"死机"相伴了。当你的系统出现问题时，Bigfix就能监测到，并会要求下载修复程序修复出现的错误，这样我们的爱机就能永葆青春了。

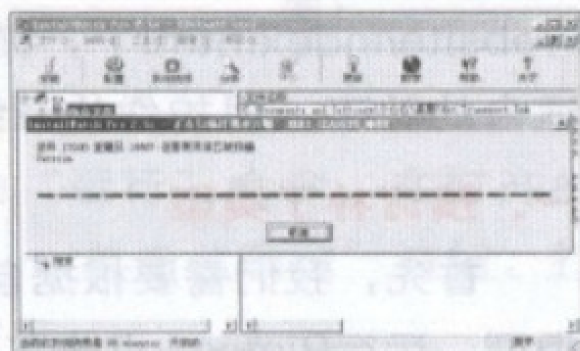
安装程序在干啥?

■山东 郑振涛

安装或卸载软件往往是造成Windows崩溃的重要原因，当你看着缓缓前进的进度条，想不想知道安装程序到底都干了些什么？到底向注册表写入了哪些信息？向硬盘复制了什么文件？如果能了解这些信息的话，我们就可知道是哪些文件的替换或缺失造成系统崩溃了。建议大家安装InstallWatch（下载地址：http://www.skycn.com/soft/6211.html；汉化补丁：http://hnhttp.skycn.net/down/HY-InstallWatchPro25c-Fire.zip），它可跟踪安装或卸载软件时系统设置的有关变化，包括文件、INI文件、注册表，可生成有关报告，注册表部分还可导出REG文件。

一、建立系统快照

InstallWatch是通过对比安装前后建立的系统快照，来发现系统配置发生的变化，因此首先需要建立系统快照，很简单，只要单击“系统快照”按钮就可以了，如图1。

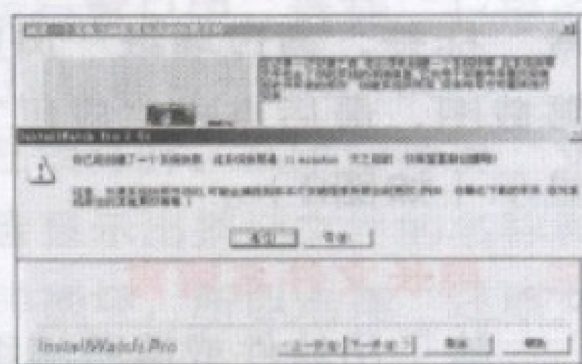

图1

二、监视安装程序

1.如果要让InstallWatch监视软件的安装过程，请不要直接运行安装程序，而要打开InstallWatch，单击工具栏上的“安装”，出现向导界面，如图2，单击“配置”可更改需要监视的内容，根据需要选择后，单击“下一步”；


图2

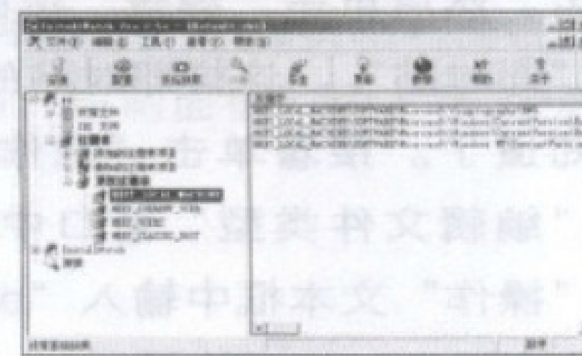
2.软件会要求你建立系统快照，如果你在上次建立快照之后又安装过一些软件，建议重新建立快照，如图3，根据需要选择“是”或“否”；


图3

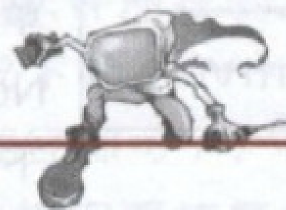
3.设置软件安装程序的路径和名称，如图4。单击“下一步”将软件按照正常的方式安装完成后，InstallWatch开始重新建立快照，并与先前建立的快照作比较。


图4

4.输入此次安装的名称后，再单击“完成”，就会显示出安装该软件前后系统所发生的变化，如图5。


图5

软件会将搜索到的信息保存在数据库（文件扩展名为.iwc）中，为了使用方便，我们可将这些信息导出，对普通的文件信息，可执行“文件”菜单中的“导出为HTML文件”或“导出为TXT文件”，而对注册表信息则可单击工具栏上的“导出”将其直接保存为.reg文件。



在Word文档中插入字数统计

■天津 庞章彬

写完一篇文章后，我们总希望知道它的字数。在Word中执行“工具”→“字数统计”命令即可实现。但有时仅知道文档的字数还不够，还需将这些信息插入文档，便于以后自己管理。通过使用“域”可轻松完成上述任务。

1.将光标定位到需要加入字数统计的地方，手工输入有关统计字符的提示信息，如“本文档的总字数为：”。

2.执行菜单命令“插入”→“域”命令，打开“域”对话框。在“域”对话框的“类别”列表中选择“文档信息”，在“域名”列表框中选择“NumWords”。

3.单击“域”对话框下面的“选项”按钮，打开“域选项”对话框，选择好域结果显示的格式。单击“添加到域”按钮，将所选择的格式添加到域代码中。

4.连续单击两次“确定”按钮，关闭所有对话框。此时，当前光标处就会显示出该文档的字数。

这里有如下3点需要说明：

1.对文档进行修改后，统计的字数并不会自动改变，只要将光标移到域代码上，待其变为灰色后用鼠标右击，执行“更新域”或按“F9”键，Word就会自动更新该域，显示出修改后的字数。

2.执行菜单命令“工具”→“选项”，打开“打印”选项卡，选中“更新域”选项，这样Word在每次打印前都会自动更新文档中的域。

3.如果对每篇文档中的字数信息都统计，像上面每次都插入域是很麻烦的。我们可直接打开Word的通用模式板（Microsoft Office\Templates\Normal.dot），将有关字数统计的域插入该模板文件并保存即可。

试办公备

Web邮箱你用好了吗？

湖南 aj

许多朋友都习惯使用Foxmail或OE等邮件管理程序来收发和管理电子邮件，他们很少甚至从不使用Web方式来管理自己的电子邮箱。其实随着网站技术及服务水平的提高，许多提供电子邮箱的网站为电子邮箱用户提供了非常实用的功能，为我们收发、管理电子邮件提供了很大的方便。

一、轻松过滤垃圾邮件

虽然Foxmail和OE等邮件管理程序都提供垃圾邮件过滤功能，但它们的过滤功能都是一种事后过滤，即只能对电子邮箱中已收到的垃圾电子邮件进行过滤，邮件管理程序在过滤垃圾邮件时，还要花费时间到邮件服务器中对收到的邮件进行检查，然后才能过滤垃圾邮件。如果我们直接在Web邮箱中启用垃圾邮件过滤功能，就可将这些垃圾邮件拒之门外，而不会再进入你的电子邮箱中。

在电子邮箱中，设置垃圾邮件过滤功能的方法比较简单。以笔者所使用的网易邮箱（163.com）为例，设置垃圾邮件过滤功能的方法是：

首先通过Web方式进入电子邮箱，然后在电子邮箱管理工具区中选择“垃圾邮件过滤器”，进入“垃圾邮件过滤器”设置窗口，如果要拒收某些发件人所发的邮件，只需在拒收发件人列表框中完整地填写这些发件人的Email地址，可同时填入多个邮件地址，在多个地址之间用逗号分隔，最后单击“更改”按钮确定即可生效。如图1所示。

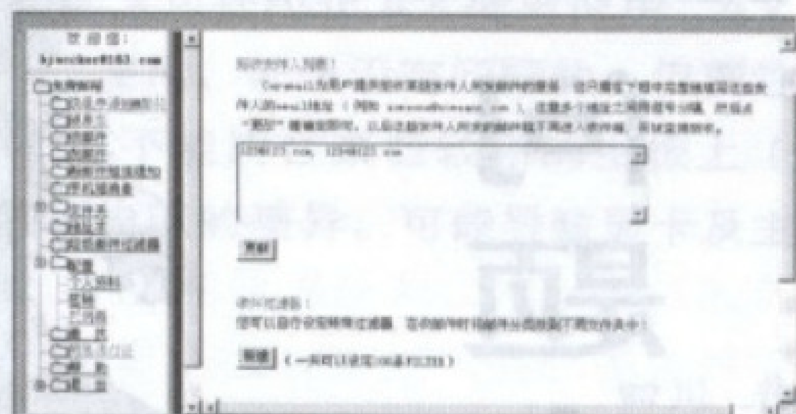


图1

如果用户需要使用一些特殊的过滤规则时，只要单击“新建”按钮，然后在“过滤器”设置窗口中根据自己的实际需要设置一些特殊的过滤规则，如拒收邮件主题中包含某些选定内容的邮件、拒收指定长度的邮件等，规则设置结束后，单击“确定”按钮即可启用此规则。如图2所示。

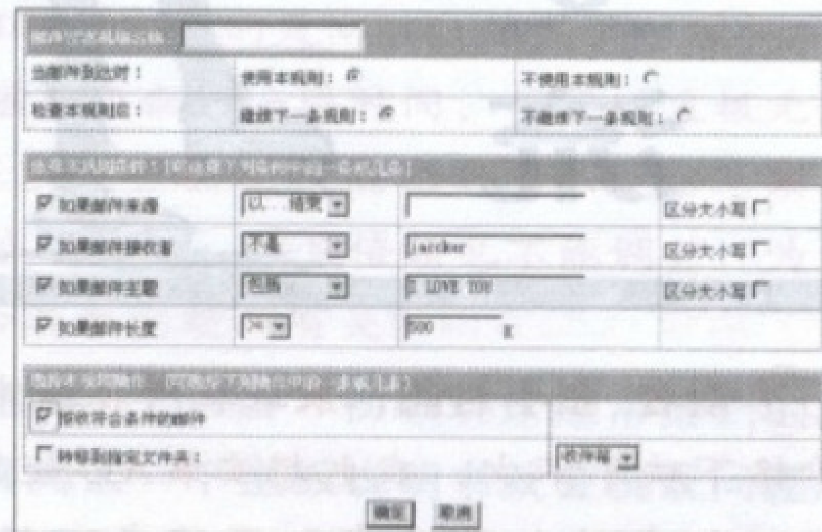


图2

以后符合垃圾邮件过滤条件的邮件就不再进入收件箱，而被直接拒收。从而节约用户宝贵的邮箱空间。

二、定时发送电子邮件

为了吸引用户，许多电子邮箱运营商提供许多实用的功能。如网易邮箱免费提供的定时发送电子邮件功能，就是一项非常实用的功能。在网易邮箱中使用定时发送电子邮件功能的方法是：用Web方式进入电子邮箱中，选择“发邮件”命令，撰写好邮件内容及收件人地址信息等，然后在写邮件窗口下方“定时发信日期”框中设置好邮件发送日期，最后单击“定时发信”按钮，将邮件保存。如图3所示。

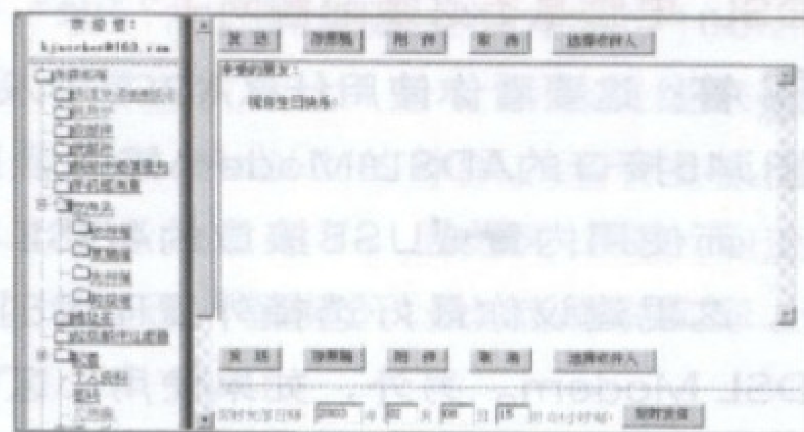


图3

当用户设定的日期来临，邮件服务器就会自动将用户的邮件发出。利用这一功能，我们可事先将一些重要的信件撰写好（如给朋友的生日、节日祝福信等），然后设定定时发送的时间，这样就不会因为工作繁忙等原因耽误一些重要信件的发送了。

让Windows 98中的记事本打开大文件

■北京 XHacker

奇门遁甲

Windows 98中的“记事本”不能编辑大于64kB的文件，当我们在Windows 98下打开1个大于64kB的文件时，系统就会提示：“文件太大，记事本无法打开，要用写字板读取文件吗”，这对于常用“记事本”来编辑文件的我们来说实在不够方便。其实，只要给“记事本”文件Notepad.exe做个小“手术”即可解决此问题。

方法是：首先要保证没有用“记事本”程序打开任何文件，然后用16进制文件编辑软件如UltraEdit打开C:\WINDOWS文件夹中的Notepad.exe文件，点击“搜索”菜单下的“查找”，会打开“查找”对话框，在“查找什么”栏中输入“6A 24 A1 B4 50”，点击“下一个”按钮会找到上述字串，将光标定位在数据区，依次输入“E9 16 00 00 00”将上述5个字节替换掉，保存后退出即可。这样修改后，Windows 98中的“记事本”程序就可直接打开大于64kB的文件。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



读者 张小岩问： 最近我所在城市的ADSL接入服务价格下跌了不少，我也想安装ADSL享受高速上网的乐趣。但我的电脑没有配置网卡，**请问家庭单机接入ADSL，电脑是否必须配备网卡？**

答： 这要看你使用什么ADSL接入设备。如果采用外置RJ45接口的ADSL Modem接入，电脑就需要安装网卡；而使用内置或USB接口的ADSL Modem则不需网卡。这里建议你最好选择外置RJ45接口性能较稳定的ADSL Modem。另外，如果使用小区宽带等其它宽带接入方式，也需要机内安装网卡。

四川 龚胜

读者 张祺问： 我的电脑操作系统为Win98，最近出现个奇怪的问题，**就是任务栏的右下方总有行字**（fghxx.wo.so）紧跟着时间，其中的xx就是时间的分钟。如果取消任务栏显示的时间，这行字就消失了，请问这是什么原因？

答： 估计是系统感染了病毒或中了木马。首先用最新的查杀病毒软件检查一下系统，从你描述的现象看，极有可能是木马程序取代或修改了Windows的时钟程序或显示模块。建议你在“系统配置实用程序”中查找一下启动了哪些不知名的程序（很可能就是木马程序），并将其去掉。

四川 龚胜

读者 万吉问： 我在Win98中安装Office XP，因没有看懂安装时的一些提示，安装完后，发现其菜单都是英文，怎么也改不过来。不但如此，**连Win98的部分界面也变成了英文**。不知这是为什么？如何解决？

答： 我估计可能是因为你在安装Office XP时没有使用中文正式版，导致Windows目录下某些重要的DLL文件不小心被替换为英文版的了。这种问题在安装某些英文软件时（如CuteFTP 2.5）也有出现，安装后系统对话框中所有按钮变成了乱码。建议你首先使用系统文件检查器，看问题是否能解决，否则就须再安装覆盖一次Win98（安装时选择原Windows所在的目录），问题即可解决。

四川 龚胜

读者 镜明问： 因存储空间严重不足，我最近又买了块新硬盘，想用**Ghost备份老硬盘上的数据，并将操作系统克隆到新硬盘上，请问在使用Ghost时应该注意哪些问题？**

答： Ghost以前是款DOS软件，目前也有Windows版本，但建议大家还是在DOS下使用为好。如果要备份操作系统所在的分区，那就一定要在纯DOS下操作。

Ghost使用时一定要明白他的菜单中各个选项的含

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《天龙八部》问题集补充

问： 十八学士有什么用？

答： 段博处拿十八学士，在喜山村张霸来抢时选择将花给他，后来到秦家寨遇到寨主和他老婆吵架，选择帮他说话，再和他说几次话就会要求你帮他把失落的刀谱找回来，去找王夫人要，拿回刀谱后寨主会给你“心意气混元功秘笈”，从而习得“心意气混元功”。

问： 如何引发和鸠摩智战斗的情节？

答： 和虚竹回少林寺，听见钟声先不去大殿，往上走，见到老和尚，选2，1，就可进去了，打18个铜人阵，3个1组，打赢有3个箱子，箱子里有宝物，然后出来3个老和尚，收你做俗家弟子，叫虚尘，然后进大殿就可和虚竹一起打鸠摩智了。

问： 方家铁塔在哪里？

答： “方家铁塔”是个独立的场景，在关外！最好是“杏子林事件”后就马上去，过了“聚贤庄大会”后就没了！

问： 我常被对方打得变成绿色，并不断减血！请问要怎样才能停止减血？如何才能让同伴退下，自己加经验值？为什么别人能调“智仁型”、“支援型”等，而我却调不了？

答： 身体变绿并减血是中毒了！你可查看有没有解毒的药，吃了就可以了！

义，小心使用，千万要注意原盘和目标盘不能搞错，否则将导致数据丢失的惨剧。同时注意弄清楚To Partition、To Image及To Disk等选项的区别。在To Disk时要注意目标硬盘不能太小，至少应能将原硬盘的数据全部装下，否则无法正常完成。

四川 龚胜

读者 0017问： 本人最近买了二手的COMPAQ笔记本电脑，现想进入其BIOS进行一些设置和调整，可是按Del键怎么也不能进入。不知该如何进入？

答： 要进入笔记本电脑的BIOS设置大多数时候并不像台式机一样按Del键，而是按F2、F1、F10等功能键或Ctrl+Alt+Esc组合键等，你可多试试。另外很多笔记本还可通过专门的程序来设置主板BIOS，其程序可去厂商的网站找找。如果以上尝试都不成功，建议你打电话咨询一下相关厂商客服的技术人员。而早期的COMPAQ笔记本的BIOS设置是通过一张带有驱动程序的软盘来实现的，可以上网查找一下。

四川 龚胜

读者 林晶问： Win98在死机或非正常关机后，重新启动时会出现自动扫描硬盘的界面，我感觉有点浪费时间，也让某些对电脑不熟悉的朋友不知所措，请问可不可以让它不扫描，不扫描会怎么样？磁盘扫描能起什么作用？

答： 这个问题以前详细讲过，现在大致说说。具体方法是修改C:\MSDOS.SYS文件（注意改文件属性为正常），将autoscan=1改为=0即可，也可在"系统配置实用程序"的"高级"设置中进行设置。磁盘扫描的主要目的是寻找并修复非正常关机后硬盘可能产生的坏道、丢失簇、损坏的文件等。这样的设定可不必死机后每次都自动扫描，你自己可定期统一对硬盘进行磁盘扫描。

四川 龚胜

读者 范国成问： 请问AGP 8×显卡插在AGP 4×槽内能否工作？反之，4×显卡插在AGP 8×槽内能否工作？

答： AGP 8×的显卡可在AGP 4×槽里使用，4×显卡也可在AGP 8×槽里使用，都是没有问题的。但要注意AGP 2×的老显卡千万不能用在某些较新的主板上（如i845系列），由于工作电压的差异，可能导致显卡及主板烧毁的严重故障。

四川 龚胜

读者 齐123问： 我用的是MSI6153主板，赛扬366 CPU。最近想超频再凑合用一段时间，但我的主板无论使用什么CPU在BIOS最大只侦测到83MHz外频，83MHz以上的都侦测不到，而且倍频也不能调整，为什么会这样呢？是否与我的硬件有关？

答： 这个问题是"DIYer"初级玩家经常提到的问题。其实只要认真阅读一下主板说明书就会发现问题所在：很多主板尽管可在BIOS中设定倍频和外频，但100MHz外频是个"坎"，也就是说主板外频分100MHz以上及以下两个段，需由主板上1条专门的跳线来确定66~100MHz，还是100MHz以上的外频。至于主板倍频的调整，现在基本上没多大意义了，因为无论是Intel还是AMD，新生产的CPU都已"锁频"，也就是说实际上倍频已与主板无关了。

还要注意的问题就是主板BIOS较老的话，可能无法正确识别新型CPU的型号及工作频率，但只要能启动，并不会影响系统实际性能。当然一般能通过升级新版BIOS来解决此问题。

四川 龚胜

读者 MOTORO问： 我的软驱现在只能读它自己写的盘，别的软驱写的盘，它却读不了，而且它写的软盘别的

战斗过程中点击快捷栏上方中间那个钮，把不想让他得经验的人右上方那个三角号点一下，变成叉号，就行了！

点击要变换类型的人，在下方会出现他的各种属性，有个长条状的东西，连续点击，可变类型！你控制的人物不会发生变化。

问： 游戏中的招术最高多少级？

答： 只要心法和武功搭配得当，武功应修到5级，心法常用就可到10级。

问： 游戏中的椰花岛在什么地方？

答： 从桂州城往下走，到阳江港可坐船去椰花岛。

问： 我去南大王府救乔峰，可屋里却没人也没路可走，是否有机关？若有又在哪？

答： 屋子角落的花架上有地道开关！

问： 大义分舵在哪里？我怎么找不到？岩谷洞在哪里？

答： 在无锡镇南的出口处，不是有个民房吗？里面是个寡妇。民房外面的下面不是有2个老太太吗？左边那个老太太旁边有条路，上去就是大义分舵。

至于岩谷洞在沿着静影寺下面的树林一直走，看到1条小山脉，岩谷洞就在中间，好好找一下吧！

问： 桂州城遇到朱允，并将1串佛珠交给雷震去找1个和尚。然后该怎么办？

答： 回到桂州城到周府调查，发现门口有打手不能进去。然后到铁铺外面将佛珠交给和尚念真，从他手上拿到了1本帐册，来到周宅外面念真会引走看门的打手，雷震趁机进入周府将帐册交给周老爷，会得到1双四象靴。

问： 如何在大理城的铁匠铺买东西？如何回答那几个问题？

软驱大多也读不出来，请问这是什么原因？如何处理？

答：这是软驱典型的“可换性差”的故障。一般来说，引起这类故障最主要的原因是软驱的机械部分有故障或磁头太脏。另外也可能是软驱读写电路有故障，导致软驱读写错误，一般个人很难处理都只能送专业维修点进行检修。

其实软驱坏了，也没有多少维修的价值了，现在新软驱不过几十元，如果你经常用得着软驱，一旦坏了，还是买块新的好些。软驱可以说是电脑上“进化”最慢的配件之一了，其容量小、可靠性差，已严重阻碍数据正常交换。现在随着USB闪存盘和刻录机价格的急剧下跌，软驱在电脑上“消失”已指日可待了。

四川 龚胜

读者 QQ大闲问：我的电脑安装有Win2000操作系统，可能因为电脑配件的质量不太好，程序运行常常出错，而一出错就要出现报告错误的提示框，请问有没有办法不让这类提示框出现？

答：可以。处理方法如下：在Win2000的“控制面板”中打开“系统”，单击“高级”选项卡上的“启动和故障恢复”，在“故障恢复”下面，将“发送管理警报通知系统管理员”选项去掉即可。这样就不会再有程序因错误或兼容性不好，而被强行关闭后弹出报告错误对话框了。在此处还可选择发生STOP错误时除了“重新启动系统”外，Windows 2000将执行其他操作——比如“将事件写入系统日志”、“自动重新启动”等。

四川 龚胜

读者 RO问：最近我买了部带蓝牙功能的手机，想与笔记本电脑配合实现无线上网，请问蓝牙和红外接口有什么区别？

答：蓝牙是一项用于小型、低成本无线解决方案的规范，它在移动计算机、移动电话和其他便携手持设备之间建立了连接。由于蓝牙使用户可摆脱有线连接的束缚，因而人们预期他将给计算和通信带来一次革命。蓝牙与红外技术相比的主要优势是蓝牙传输不要求视线传输（即发送设备与接收设备之间可存在障碍）。蓝牙的支持者相信将会最终取代红外技术。而另一些人则认为，尽管红外技术与蓝牙技术之间存在着明显的重叠区域，但这两种技术是互补的，它们都有自己最合适的应用和预期的使用模型。

四川 龚胜

读者 徐力问：我使用中文Win2000专业版，安装了Media Player 7.0后，始终运行不正常，于是我将其删除，恢复原来的6.4版本，但问题出来了，就是很多多媒体文件的默认打开方式是7.0版，请问怎样能恢复正常？

答：从你的情况看应该是你Media Player软件本身存在问题，建议你最好从微软的官方网站下载Media Player 7.0并重新安装。如果想恢复6.4版本的Media Player播放多媒体文件，可在相关文件上点击鼠标右键选择“打开方式”，然后选择Media Player 6.4版本播放，并将“始终用该程序打开”选中即可。

四川 龚胜

读者 刘镇知问：这段时间放假，想买台DVD光驱，别人推荐使用一种叫做吸入式的DVD，说优点多，但我看到现在大多都是托盘式的啊，不知道吸入式的到底比托盘式的好在哪里，又有什么不足的地方呢？

答：吸盘式DVD光驱是日本先锋公司独创，被广泛用于自己的品牌产品中，同时作为OEM厂商的Aopen等也推出过这样的产品。相比传统的托盘式DVD光驱，吸盘式DVD光驱有着许多独特的优点。首先，它独特的贴盘式设计能将放入的DVD盘片紧贴在机内，这样光头就能非常准确地面对盘片，相比托盘式的结构，这种设计

答：有关钺的问题答“斧，但比之为长”；武器之源的问题答“拳，不论使用何种兵器，都以拳法打好根基”；关于剑的招式回答“劈、砍、崩、截、刺”。答对就可向他买兵器了。

问：在衡山桥杀黑熊有什么用？

答：杀死黑熊后，在止观寺外会遇到樵夫何升，与之交谈得到1副佛心甲。

问：无锡府衙告示边的老太太说儿子是皇上面前的大红人，该如何选择对话并继续剧情？

答：与之对话并答应衙役送她回家，她会说出儿子就是无锡知府并想见儿子一面。与府衙前的衙役说话要求见大人一面，进去与官爷说话，官爷只说老母已过世，稍后将1个锦囊交给雷震，出去将它交给老太太得到香神秘刀。

问：苏州城客栈下方河边有个人要跳河自尽，可我老也阻止不了他，怎么办？

答：只选第2项，否则他会跳水。当他打消了死亡的念头后可得到域笃。

问：在河南市集遇到涂老太太，说什么“男人都是负心人是信不过的”，然后怎么办？

答：回答选择“有男人欺骗老太太的感情”。得知她年青时对“青楼才子”倾心相爱，有每年七夕相见之约，谈话后得到1把扇子。然后到右边与罗老先生对话，选“像落叶吹扬不能自已”，交谈得知他就是涂老太太所说的人，将扇子给他看并带他去找老太太，会得到1副霞彩手镯。

问：在函谷八友处得到的棋谱有什么用？

答：去嘉陵渡，在渡口遇到庄路，他仍在回想5年前

更为安全合理。同时，由于吸盘式DVD光驱采用吸入盘片的做法，没有托盘伸缩的机械动作，这样也大大减少了光驱内部设备如电路板和光头与外界空气接触的机会，而吸盘式DVD光驱入盘口的上下均有两块柔软厚实的垫片在起着隔离清洁的作用，这样就进一步保证了光驱的使用寿命。其次，吸盘式DVD光驱的外观设计让人觉得很时尚，相比而言，托盘式DVD光驱无论从外观还是结构上来说都算是老土了。最后，目前吸盘式DVD光驱基本上采用了先锋公司的核心技术，在品质规格上都很有保证，而且这类光驱大多以DMA66模式设计，在传输速率、CPU占用率方面也存在着一定的优势。

不过，吸盘式DVD光驱也有一些不足的地方。第1，它对盘片的要求较高，如果盘片本身质量不行，吸入以后仍然不能保证光头的顺利读取。第2，吸盘式光驱不支持传统8cm规格的盘片（俗称小盘，容量多在200MB左右）。如果一定要使用则需要安装专用的光盘转接片，这样就增加了部分用户的经济负担。第3，吸入式DVD如果在工作时出现了光驱罢工、盘片破损的情况，则很难将其内部的盘片取出，这样较传统的托盘式光驱而言，就更为不便了。第4，吸盘式DVD光驱设计由于掌握在少数厂商手中，作为专利产品，其价格一般要高于同等速度的托盘式DVD光驱，这样无疑让一些囊中羞涩的朋友感到为难。不过总的来说，吸盘式DVD光驱还是有着许多可取之处，购买时可酌情考虑。

湖南 苏旅

读者 潘莉问：以前用惯了WPS，一直很欣赏它的稿纸页面打印功能，最近单位购机改用Word 2000，但其中似乎没有稿纸页面打印功能，是否能设置呢？

答： 看来你的想法过时了，以前的Word和WPS相比，在稿纸页面打印方面确实存在着不足，不过新版本的Word系列（包括Word 2000和XP版本）本身都提供了稿纸打印功能，可让用户自己打印出排版准确效果出色的稿纸。具体使用方法很多地方都介绍过，这里再简单地重复一下。

该功能的使用较为简单，在主程序菜单的“文件”选项中“新建”文档，在弹出的对话框中选择“其他中文文档”，然后在出现的各种模板类型文档中，选择“稿纸向导”即可。这样你就可方便地设置稿纸的工作类型、大小尺寸和排版式样了。该功能使用较为方便，大大弥补了老版本Word的不足，在某些方面也比以前老版本的WPS要好。不过目前新版本的WPS系列也加强了许多方面的功能，稿纸排版技术也是很不错的。

要注意的是，新建文档时不能选择快捷栏上的新建按钮，那样是不能选择新建其他类型文档的。如果用户在新建模板类型文档中没有发现“稿纸向导”的选项，那么多半是因为Word在开始安装时没有选择安装“稿纸向导”，因此就需重新安装Word软件。

湖南 苏旅

读者 陆高问：我的机器最近播放CD时出了一些怪问题，有时播放声音正常，而有时播放发出的声音却不清楚，有时还断断续续的，这是怎么回事？

答： 我觉得你应该从以下几个方面来考虑问题：第1是你的声卡和音箱的质量问题，如果这两者工作状况不稳定的话，播放CD的效果自然也会出现不正常的现象。第2则需要考虑机箱电源的问题，如果电源的工作状况不稳定，那么给CD-ROM光驱的供电就会受到影响，从而干扰播放CD的工作，导致断断续续的问题发生。第3是要看看你所播放的CD光碟是否存在划痕，一般读取较为困难的光盘自然播放起来也不会太好。最后还要注意CD光驱的IDE连线是否接在MASTER接口上，光驱和声卡的CD音频线是否插牢靠了。当然，从播放软件的角度考虑，及时地关闭一些不必要的程序也可保证CD播放的顺利进行。

湖南 苏旅

与棋魔范百龄的那一局棋，将棋谱赠给他会得到酬金8000两。

问：怎样学会“长空射雁”？

答： 在完成天宁寺事件并在去聚贤庄大会之前到铁塔方家，在门口与守卫说话求见方老爷，这时阿朱出现将雷震易容成女子进入塔内，打败方大维即可学会。如果不说明自己的身份可避免战斗，得到法乐绅作为定情信物。

《寂静岭2》问题集

问：我在玩《寂静岭2》时，当我从历史博物馆后面的洞里一直下到井里，然后用棍子在墙上打开1个洞，再从洞后面的门出去，可来到1个又向下的洞，洞上有个铁门，但被锁住了，在旁边的屋子里可看到1把钥匙，在我不捡钥匙时，这个屋我可自由进出，但是我捡了钥匙后，这个门就再也打不开了，我就被关在这个屋里出不去了，不知道该怎么办？

答： 捡起钥匙是以后你的手电没有电了，换上新的电池，然后调查门就会有新的谜题。

问：我在202拿到钟的钥匙，去208开钟时，游戏怎么也不提示我用钥匙开，所以剧情发展不了，请告诉我该怎么办？

答： 要从物品菜单里选择使用，直接对着钟使用钥匙。记住成功解谜后，目的是把钟推开，而不是从里面得到什么。

问：游戏中电锯怎么使用？

答： 先按F键，然后按住空格键就可以了。



论坛主题：我给大软拍块砖



拍砖：

晶合后院 青阳子

这次我准备了3块砖。

第1块砸向美术总监JIN。这期大软的封面是我所见过的大软封面中最难看的一期。美编们不觉得“大众软件”4个字太靠上了吗？而且“01”两个数字给人一种怪异的感觉，www.popsoft.com的网站信息也不见了。《专题企划》的切口是不是留得太多了？就算不得已而留，也请美编想办法装饰一下。像这样一条一条的真是很难看，而且所有非彩页的颜色基调都一样，不可以换换么？

第2块砸向Walker。编辑部报告中报喜不报忧，只是说新杂志增加了8页，却不提彩页被削减了多少页（彩页减少了48页）。这种隐瞒有意义吗？彩页减少的最明显标志就是杂志变薄了，这是所有读者都发现得了的。

第3块砸向风行水、美丽人生、8神经、上弦月。既然编辑导语占了1页，敬业一点行么？如果实在没什么可写的，占半页行么？和上期杂志相比，这一期的显得很“空”，大片大片的空白随处可见。编辑们可以自己比一比，看看实际有效的文字和图片是不是缩水了。

如果2002年第24期杂志能评85分的话，那么很对不起的是，这一期的杂志最多70分。似乎每年的第1份杂志都很招人骂，难道是编辑们故意的？

接砖：

Walker

我喜欢青阳子这样的读者，也愿意回答像这样认真负责的读者的意见。首先，我在01期的“编辑部报告”中并没有隐瞒什么，请看原文：

“……但是，迫于2002年整体IT环境的压力，在新的一年里杂志也不得不缩减了一些彩色印张，同时定价有所提升，由此给大家所带来的不便，还希望能得到大家的谅解和继续支持。”

其次，这一期杂志的美术设计风格确实存在问题，我们已责成美术总监尽快作出调整，大家在第3期杂志上应该能看出变化。

第3，杂志缩减彩色印张并非我们所愿，但由于无法预料的产业形势下滑，导致杂志社在2002年的经营处于非常困难的境地，因此2003年《大众软件》的变化也是不得已而为之，毕竟大家都不愿意看到最坏的情况发生。

第4，2003年杂志增加8页正文是实实在在的，大家对于这个不需要怀疑。而且我们也没有什么需要向广大读者隐瞒的，因为只有读者的理解和支持才是我们生存和发展的最大保证。

林晓

具体到页码上，我想很多读者对大软的页码分配有误解。我们的正文部分（即在目录中出现的所有内容）页码是固定的，不会减少。相反，如果正文需要页码，还会去找广告部要。比如2002年第24期的总目录，就是从广告部那里挤出的页码。2003年的正文部分比2002年多了8个页码。广告部如果占用正文页的边条，他们会相应地从广告页中给予补偿。另外，游戏分级标准现在挪到了读者调查表上，读者调查表不占页码。

至于编辑导语，那其实是编辑陈述自己观点的非常重要和个性化的文字，留白真的是无可厚非。

拍砖：

2003年第1期的《大众软件》上，居然有大陆尚未发行的《异域狂想曲》的半篇攻略。不知道一直喊着打击盗版的大软怎么会做这种事情？

如果是玩盗版玩出这篇攻略，那就是大软自己砸自己的牌子；如果是拿台湾的攻略来凑数，那就是对大陆的玩家不负责（都出攻略了，那我们还玩什么？）；如果是用奥丁给的内部资料制作的，那岂不是拆奥丁的台？总之，我一向喜爱的大软这下要好好反省了。

——来自寰宇之星论坛

接砖：

田震：

《异域狂想曲》的攻略是编辑到寰宇之星用该游戏的最终测试版本来赶写的。基于《大众软件》对游戏娱乐报道方面的高度责任感，从2002年4月以来，我们先后在第1时间内推出了《大富翁6》、《秦殇》、《风色幻想2》、《轩辕剑4》等游戏攻略。从时效性、准确性来讲，我们都走在了同类媒体之前。

我可以负责地说，对这些游戏的报道，我们都是建立在玩过，甚至是通关数次之后的基础上的。我们与厂商保持着紧密联系，厂商拿到游戏最终测试版时，我们能够到厂商那里通宵加班赶制攻略。我本人、8神经、CROSS、蓝星、苍茫等编辑都有过这样写攻略的经历。

有两次我们在测试中发现了游戏的严重错误，及时提醒制作方修正。这所有的努力，都是为了让玩家在正版游戏上市时，能够在当期“大软”攻略指引下，顺利进行游戏，获取游戏过程中的乐趣。



编辑部轶事（11）

林晓：春节咱们去哪里啊？大众软件走一趟……各位游客，吐血推荐本次参观的导游——紫雪儿姑娘（礼炮、鲜花、掌声……），大家跟着她慢慢逛吧。我得到晶合后院去看看，闪了！

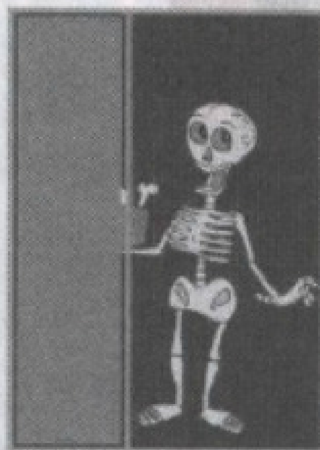
紫雪儿：大家不用找了，林晓JJ一惯神出鬼没。那……谁呀，请把摄影机和数码相机收起来吧。还有，那位小朋友不要老拿着手机，当我不知道那手机上有摄像头吗？没人带易燃易爆物品吧？还是通过这条安检通道比较让人放心。（以下删除N字）欢迎大家参观大众软件编辑部，开始这意想不到的神秘之旅。

神秘之旅一：周末也疯狂



编辑部里照常一派忙忙碌碌景象，加班是例行的——林晓边翻箱倒柜边叫嚷："上帝啊，我的眼镜哪儿去了！"让让那边敲敲打打："这破机箱怎么打不开呀？"狂人还生活在美国时间里……突然，一阵厮杀声吸引了雪儿，原来是fly正在暗黑中拼杀。雪儿走过去刚要开口，fly忽然大叫一声，抱头远逃……

神秘之旅二：魔鬼电梯

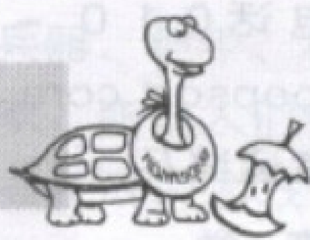


雪儿最怕门卫说出那句话："电梯坏了。"只要放假，电梯也罢工。爬了4次5楼之后，雪儿终于明白小虫他们为什么要坚持锻炼登山了。雪儿还听说，这个长方形的坏脾气电梯还曾经到过未知楼层（电梯楼层显示曾一度到了"9"，还不止一次地出现"0"、"－1"。编辑部所在的写字楼总共5层，没有地下室），这很诡异，非常的诡异。想练胆量的朋友，欢迎你们来乘坐我们的魔鬼电梯……嘿嘿。

神秘之旅三：逃跑的鱼



事情还要从头，从美丽人生说起。这个美丽人生呀，她就是BT，别的MM都喜欢养个鱼啊花啊什么的，偏她养一只鳄龟。据她介绍，鳄龟可凶呢，属于那种见到肉就咬，咬住就不松口类型的。平日，小美丽在编辑部曾经美丽的鱼缸里养了一群无名小鱼（为什么要说"曾经美丽"）作龟饲料。一天傍晚，女洗手间里忽传来尖叫声。雪儿奋不顾身冲过去，见一位PPMM手指洗手池，满脸惊异——一本当老老实实呆在鱼缸里等待喂龟的鱼，却正在洗手池里游泳。经过在场众人详细分析研究探讨，最终判定：众鱼儿显然不愿接受葬身龟腹的既定命运，集体大逃亡。可能它们利用了某种先进的科学技术，比如说"瞬间转移"或是"超时空跳跃"，但是漏逃之鱼暴露了它们的行踪……



神秘之旅四：动物凶猛



"有蛇呀~~~"注意！叫声超过85分贝，达到噪声标准。在这个四面无山无水的钢筋水泥大楼里，怎么会有蛇呢？嘿嘿，不好意思，是雪儿养的（美丽人生：你比我还BT~~~）。雪儿为什么要养蛇呢？因为美丽说要搞个蛇龟大赛。雪儿不但自己养了，还动员编辑部的其他同事也饲养。绿绿的小蛇很乖巧可爱的。我们相信，猛虎架不住一群饿狼；就算美丽的鳄龟再厉害，也顶不住我们的蛇阵攻击。一时间，编辑部内刮起一阵养蛇风，其风力大概在10～12级。此次"大风"侵袭中，我们魁梧精明、英勇无畏的狂人同志不幸光荣牺牲~~~（狂人：我……我不是怕，只是……不喜欢~呀，拿远点！拿远点~救人啊~~~~~~~）

呵呵，雪儿的神秘之旅还在继续。来到编辑部工作已2月有余，虽然外面是寒冷的严冬，可编辑部里却温暖如春…… P

晶合实验室



大家不要问这只菜鸟是谁，反正不是偶啦~~~~

过度热情 >>>>>>>>>

终于完成了第1次测试任务，图片和文章都顺利通过了头儿的检查，菜鸟的第1篇评测文章就要面世。嗯，不能那么寒酸，文章形式、内容都要漂亮。菜鸟打开Word排了个炫目的版式，然后把文章扔到栏目编辑共享里。几分钟后，编辑的头像在QQ上闪。"这，这……，你什么意思？"菜鸟："文章版式不错吧，我排的。"编辑："那你让我和美编干什么？"

菜鸟顿时晕倒。

<<<<<<<<< 抓图狂人

菜鸟接到了他的软件测试任务。编辑交待要多抓些图。软件安装界面、启动界面，还有包装盒都不错，菜鸟一边数着一边操作……"咦，为什么抓不下来了？"随着菜鸟的疑问，评测工程师都望向菜鸟的工作平台。头儿哭笑不得："还是用相机吧。拜托把包装盒从屏幕前拿开！"过了一会儿，头儿问："你在干什么？"菜鸟得意："这台液晶显示器相当不错，1个坏点也没有，抓张图。""大哥，住手！你抓的图能反映显示器的表现吗？那只是输出信号！真是抓图狂人。"菜鸟的绰号从此诞生——"抓图狂人"。

玩即时战略游戏极品，研究战术心得，写下这一切……

“魔兽争霸Ⅲ”

有奖战术征文活动获奖名单

从《大众软件》2002年第15期到2003年第2期，《魔兽争霸Ⅲ》战术征文的入选文章陆续见刊。这12篇文章各抒己见，或针对游戏中的战术、打法，如多兵种配合、开局资源的合理分配、人族与暗夜精灵族战术对比等进行讨论；或针对某一种特殊技巧与兵种进行说明，如空投、Rush、英雄培养等，精彩纷呈，令人目不暇接。

不过，大奖还是要评的。让我们快来看看评选结果吧！



入围奖 奖品 价值为288元的《魔兽争霸Ⅲ》限量发售首发典藏版一套。

入围的12篇征文为——

Undead在Lost Temple上的战术分析
强者之间的对话——《魔兽争霸Ⅲ》高手2v2战报
突袭——双足飞龙的毁灭与恐惧
丛林守护者初期骚扰战术
出奇制胜——《魔兽争霸Ⅲ》中非常规战术实例解析
向高手之路迈进——《魔兽争霸Ⅲ》微操作基础篇
LT地图——兽族六苦工快速开局练级战术
天然的盟军——利用CREEP的战术
最快的脚步——《魔兽争霸Ⅲ》中的闪电战术
《魔兽争霸Ⅲ》1.03 & 1.04——解读上帝重划后的世界格局
如何打好UD的食尸鬼加双光环的战术
龙与女妖的绝唱——全面解析亡灵Top流的恐怖变形

获得入围奖的玩家是： 李拓云 田健 张超 贯紫烟 孙再欣 孙宇 邵青 达利 周星 孙诗鲲 孙伟强

其中，获得二等奖的是： 田健 孙伟强 达利 周星 李拓云

奖品为《魔兽争霸Ⅲ》全球限量玩偶一个

获得大奖的是：孙宇

奖品为15寸飞利浦液晶显示器一台
《魔兽争霸Ⅲ》全球限量玩偶一个

活动主办单位：《大众软件》、奥美电子（武汉）有限公司
协办单位：怡采科技

小编ONLINE

今日出场：Littlewing



性别： 男
大软工龄： 9个月
负责栏目： 专题企划
职务： 记者
最喜欢的音乐： Jimi Hendrix的吉它曲Littlewing。
最喜欢的作家： 村上春树
最喜欢的运动： 万智牌
游戏水平： 准专业级（星际、魔兽纵横大软……）
最喜欢的游戏公司： Blizzard、Black Isle
最喜欢的游戏： 《星际争霸》、《博德之门》
E-mail： littlewing@popsoft.com.cn
自述： 从大学里有了这样一个女性化的笔名开始，作一个职业玩家还是去搞支乐队的选择就始终困扰着我，最后这年少轻狂终于得以在进入大软之后作一了结。看到喜欢的游戏就不眠不休，对网络游戏嗤之以鼻（我知道你们有意见，有意见就说么……），我热血沸腾的投入到游戏事业中并把游戏及与其相关的林林总总具体化为文字展现在你们面前，然后再与责编为了多放下百十字而在一个边条广告上争得面红耳赤。之所以罗里罗嗦的说了这么多就是想告诉大家，我是一个很有原则的记者，很有原则。

紧急通知

年底收到邮局退回来的许多奖品，理由大多是地址不详或者查无此人！请这些地址不清的幸运读者尽快和林晓（电话010－88118588，E-mail：linxiao@popsoft.com.cn）联系，不要错过了大软的幸运奖品。

上海 蒋峰	陕西 李学
广东 黎燕萍	辽宁 杨圣成
河北 李方	湖北 徐媛
大连 于飞	山东 赵佳
新疆 陈立丹	广东 熊可
湖南 屈尚军	湖南 马亦林
福建 陈斯	北京 范宇晨
广东 陈茂金	贵州 陈云霄
陕西 舒峰	吉林 孙鹏
新疆 罗小莉	北京 刘川江
浙江 刘洋	甘肃 马宗良

说明： 在2003年01期《大众软件》中，“2002金山WPS Office创作大赛”一等奖的获得者名单“马一见”应为**孔吉宏**，特此更正。



林晓：认识作者九戈龙，是在阅读他一篇对司马平安文章的意见信之后，然后才知道他原来是晶合后院的老居民，游戏和软件的发烧爱好者，文学青年，某个武侠杂志的兼职编辑。他居然还是科幻小说的爱好者，曾经参与过一本很有影响的科幻同仁杂志《宇宙风》的组织编辑工作！与他谈起夭折的《宇宙风》，谈起上个世纪九十年代的民间科幻热潮，我们两人青春的面容上也不禁浮现沧桑之色。

《永远的朋友》上篇记叙了在《黑暗之都》游戏规则之下，玩家的游戏经历。游戏是作者的虚构，但游戏的感觉却绝非子虚乌有——最黑暗游戏里也有人性的温暖，最无望人生中也有光明的存在，重要的是我们的态度。

我相信，以什么样的态度对待游戏和人生，人生和游戏就会以什么样的态度对待我。

BTW：调查一下，你希望有《黑暗之都》这种类型的游戏吗？

永远的朋友

（下）

■河北 九戈龙

“圣者之塔”是《黑暗之都》宣传了很久的任务包，启用了全新的地图。在地图的中央建有1座7层宝塔，塔中存放的是游戏终极武器之一的“圣者手杖”。游戏中称，谁首先找到“圣者手杖”并送到指定地点，交给作裁判的GM，不但可以获得大量的金钱作报酬，还可以主管“圣者之塔”所开通的地域。

由于游戏厂商承诺，将来“圣者之塔”会以正常地区3倍的频率投入兵器、铠甲、符咒手册等宝物以供夺取，所以人们纷纷购买这一任务包，准备成为游戏中第1块开放土地也是最肥沃土地的总管。

我和星雅当然也加入了对“圣者之塔”的征服任务。

大风堂中，除了我和星雅外，还有数十个30级左右的成员。因为我们一向以庇护新人闻名，虽然很多人在“长大成人”后背叛了我们，甚至有人还曾想袭击我们，但我们的决心却从未动摇过。有了物品投放率极高的“圣者之塔”作为基地，无疑对新人的成长极为有利。不过，这种战争，不是他们的级别所能承受的。所以，真正可以去作战的，只有星雅和我两个人而已。

过了一些日子，如代理商承诺的，《黑暗之都》开通了“圣者之塔”地图。选择了那套“金汤”铠甲，我和星雅借她的飞行法术立刻动身前往“圣者之塔”。开始的路途出奇轻松，我们几乎没有遇到像样的敌人，路边到处都有拼杀过的痕迹。我拦住路人问了一下，他们告诉我，天狼已经来过了。

我想起最近的一些传说。有人说，天狼在争夺“金汤”铠甲时败给我后，为了能够夺取“圣者手杖”，他将天狼会所有成员集合起来，挑选了8名实力最强的，然后9个人一起屠杀了其余的人。

也有人说，天狼和他的手下达成了协议，他的手下们未加反抗地被这9个人杀死，以换取这些人的升级。而在天狼统治“圣者之塔”后，再给这些人加倍的补偿。这些传闻我本没有放在心上，因为天狼的为人我很清楚，整个黑暗之都的人也都清楚，在他身上是找不到“守信”这种高贵品质的，怎么会有人放心把生命交给他呢？

可是当路人告诉我，在刚刚发生的战斗中，天狼根本没有出手，他的8个同伴都有了300以上的级别时，我却不能不谨慎了。

我不过有620级，星雅570级。我们对付8个300级的敌人已经很困难了，何况还有个天狼。

天狼肯定也害怕被自己的手下偷袭暗害，他敢让他们有300级以上的实力，自己的实力就一定会更高，高到他有足够自信的程度。

他原来就有609级了，现在呢？

这个游戏刚刚上市的时候，人们曾纷纷使用第二ID，待信任值上升到一定数值后再让主ID杀掉它以获取经验值。一时间，达到GM仙人级别的玩家竟达千人以上。厂商于是采取措施，比如合作的两个人如果不同时出现，信任值就会加倍减少等，终于遏制了类似文字



MUD中“养猪”的老套路。

不过，天狼杀的是自己的同伴，这可是完全“正当”、“合法”的。

快到官方攻略所记载的“圣者手杖”投放地了，突然我感到压力倍增。

十几个400级以上的高手散落在平原上，似乎这已经是整个游戏的精英。他们都虎视眈眈地注视着原野中高耸入云的那座宝塔，同时又互相监视，但谁也不敢迈出第1步。显然，第1个进塔的人会成为众矢之的。

奇怪的是天狼会的人一个不在。

当我和星雅视若无睹地向“圣者之塔”继续前进时，这些人几乎同时提高警惕。

“如果我得到‘圣者手杖’，这片土地大家共享，如何？”我的话没有引起任何反应。

“我们不要自相残杀，被别人抢了便宜。”我继续游说。

终于有回应了，可惜回应的是两个快捷、常用、有效的落雷攻击。

这两个落雷拉开了混战的序幕。

进攻并非全都是针对我们的，这些人之间或者有些旧怨，或者只是闻名，但“没有永远的朋友”是黑暗之都最出名的箴言。高手间的搏杀，往往手慢一步，倒霉的就是自己。

各种各样的法术争奇斗艳，火焰的燃烧声、狂风的呼啸声、落雷的爆裂声不绝于耳，而战士之间利器的互拼更是血肉横飞。

一名法师释放了“闪电灵蛇”攻击对面的法师，可法术刚释放就被战士从背后砍下了头颅。已经失去主人的电光之蛇依然呼啸着缠绕向目标，对面的法师匆忙间唤出了抵御雷系法术的结界。然而，不知哪里来的几块巨石也同时到了他的头顶，电光的火花还未完全消失，他已被巨石压扁。

就在这样的混战中，我努力地保持着冷静。我用剑砍死、刺退所有想进攻星雅的敌人；对于一些物理攻击或等级较低的法术，就干脆用坚韧的“金汤”铠去承受。无论如何，我不能让任何人攻击到星雅。

星雅毫无顾虑地开始书写一个长长的符咒。比起其他法师来，她使用的任何一个符咒都要高上几级。毕竟，她以外的任何人都不敢在1分钟以上的时间内，让自己处于完全的无防御状态。我们这样的配合简单而有效，这是在3个半月的合作中，我们摸索出来的最佳作战方案。

在星雅源源不断的金系、土系高级法术的轰击和我巨剑的挥舞下，通往“圣者之塔”的道路终于向我们敞开。在冲进“圣者之塔”之前，星雅转身连续烧了3张灵符，塔前竖立起了一堵透明巨墙“翡翠巨墙”，这是联合金土两系法术构建的最强大的防御结界。即使所有敌人联手攻击，没有5分钟的时间也休想攻进塔中。

我的防护值已不足一半，想来星雅的法力值也一定剩不下多少了，我们必须利用这有限的时间，将“圣者手杖”取到手，再慢慢恢复生命值。为了增大游戏难度，系统将治疗和恢复法术的生效时间都设在一定时间之后。这样在战斗中，总让人感叹远水解不了近渴。我们都服用了恢复药剂，但能否在“翡翠巨墙”崩溃前生效，谁也不敢说。

出乎意料，塔中没有什么埋伏和机关，看来游戏设计者自信玩家们的自相残杀才是最好的保护手段。塔中的装饰也很一般，我一边骂游戏的偷工减料，一边和星雅迅速向上攀爬。

第7层东侧有个神龛，供奉的正是那柄手杖。和广告上的精美图形完全不同，它做工的粗糙让我怀疑是不是盗版。为这么一个东西死了那么多人，我不禁叹息，一把举起手杖：“可惜在这幅地图上不能用飞行法术，不然我们该省多少力气啊！”

星雅还没来得及回复我的废话，塔外就传来巨大的爆裂声。“翡翠巨墙”被破坏了！仅仅2分钟的时间。

我几步抢到窗前。窗外广阔的原野上只有9个站着的人，正是天狼和他的8个手下，其他所有人都躺下了。

那些死者全部是400级以上的高手。我和星雅费尽心机才从他们中杀出一条血路，而天狼只用了两分钟就全部摆平。应该说还不到2分钟，因为他们还破坏了“翡翠巨墙”。

“恐怕他们的实力，连一般千级左右的GM也不是对手！”我的话刚刚在屏幕上出现，眼前已满是耀眼的白光。我勉强回过头，只见星雅手上闪烁着无数条电光的巨蛇。巨蛇划过诡异的轨迹，一条条缠绕在我身上。

怎么会？

我呆呆地看着屏幕，双手似乎都麻木了。

这就是结局吗？

黑暗之都中，果然没有永远的朋友吗？

屏幕一黑，游戏中的我被击中倒地。

然而我似乎在屏幕上看到了许许多多的画面。那天星雅没跟我走，我每天上线第1件事就是去找她。有敌人我帮她摆平，给她找伤药，找咒语卷轴，找铠甲和兵器。这样过了1周，她主动来找我。

“你为什么老纠缠我？”

“我说了，以后你跟我，所以不能让你再受欺侮。”

“这个游戏没有你这种好心人。”

“我就不能例外吗？我要和你做朋友。”

她大笑起来，笑到最后竟用了昏倒指令：“你脑子有问题啊？你想交朋友，去《碰碰i时代》，去《骄



城》。这个游戏的广告就是没有永远的朋友，你忘记了吗？”

我一时语塞，有点恼怒：“那你就当是我在骗你吧。我总要骗一个人做朋友，好杀了她升级啊。”

她站在那里一动也不动。过了几分钟，我都以为她死机了，她的话却传了过来：“如果你一定要找一个用‘杀’来升级的朋友，就找我吧。”

这句话似乎还在我眼前闪烁。我看着漆黑的屏幕，有一种欲哭的冲动。然而，从我口中发出的却是放肆的笑声。在空寂的房间里，我的笑声显得异常恐怖。

屏幕渐渐恢复正常。奇怪的是，我并没有死。我从地上爬起来，发现星雅正面对着我，身体呈挺直状态，显然是在书写符咒要给我最后一击。

“笨蛋，过去你有充足的时间，是因为我做你的盾牌，而现在……”我捡起落在地上的长剑，毫不犹豫地劈了过去。不等她倒地，我又来了一下横扫。

星雅的尸体分成4块落到地上。

异变突起。

杀死一个高达570级的法师，本身的经验值已很可观，更何况，我和星雅间还有着高达1400多的信任值。信任值是以几何级数的方式体现在经验值中的。

整个屏幕定了几秒，然后在我瞠目结舌地注视下，我的经验值和等级以疯狂的速度猛长。

当画面稳定下来时，等级和各项数值都消失了，我的名字涂上了不死的天神才有的金黄色。

后来我才知道，系统本没有设计信任值到1500以上的情况。因为主创人员不相信两个人可以有这种绝对的信任——如果真有的话，他们间又怎么可能会PK呢？于是，系统在反常的运算后出现BUG，将我的等级直接提到了天神。不过，当时我还以为，天神是可以在等级升到一定程度时达到的。

我没有任何欣喜的感觉，几乎是麻木地控制着游戏中的人物。

我走出了宝塔。随着一声怒喝，9条火龙向我扑了过来。天狼等人显然蓄势已久，就等我出来。我似乎忘记了躲闪，也不知道反击，任凭这连最高级别的防护法术“翡翠巨墙”都能击垮的巨大冲击落到身上。

焰消云散后，我继续缓缓前行，连头发丝都未曾拂动一下。

的确，天狼已到910级，接近普通GM的级别了。我瞥了他一眼，“天烈”剑缓缓挥动。

尽管隔着10多米远，天狼还是在我的剑下悄无声息地迸裂，然后就像雪堆遇到开水一样消融了。

“他是天神！”不知谁喊了一声，人类自私怕死的本性顿时暴露。他们四散奔逃。

“你们全部该死！”

这一句话，是在电脑前的我喊出来的。

我快速点击鼠标左键。剑风过处，那8个天狼部下，无论远近，全部一招毙命。我身后的“圣者之塔”，被我剑风波及，在一阵挣扎的破裂声后，伴着巨响和烟尘崩塌了。

我看着自己金黄色的名字，挥舞着曾梦寐以求的“圣者手杖”，天地间再无对手。

“天呀，我以为你已经丑到极点了，没有想到，你有本事刷新自己的纪录！”星雅的声音恍然响在耳边。

我松开鼠标，双手抱住头，泪水此刻才流出眼眶，“星雅——星雅，你为什么要背叛我啊！”

尾声

我将“圣者手杖”送到了指定地点，负责做裁判的GM见到我后几乎傻了。

我成为天神的消息不仅轰动了《黑暗之都》的各个服务器及官方、民间论坛，甚至还成为许多游戏媒体关注的热点。两天后，游戏开发商给我来信，告诉我此次事件是系统BUG所致，向我郑重道歉，并告知我的等级将被回档至仙人级，“圣者之塔”地图仍归我管理，再附送我一批铠甲、武器，且承诺赠送我《黑暗之都》以后所有升级版本以作补偿。

这场战斗我只有一点不明白：当我昏倒时，我的防护力已接近底线，星雅根本没必要再用高等级的符咒了。她捡起剑随便刺我一下，成为天神赢取最后胜利的就是她，而不是我！她为什么要那么做？为什么？或者，是她故意要这么做，好成全我？抑或她并不是背叛我，而是在那绝境之中以牺牲自己来换取我的胜利？

星雅，告诉我你为什么！

星雅，请回来！回到黑暗之都来，告诉我你为什么！

我拒绝了游戏商的补偿，封杀了“风君”的ID，解散了大风堂。我成为一个叫做“追星”的武士，四处寻找着星雅的影子。我必须知道星雅杀我的动机，这个执着的念头还有另一层意义，我想念她。即便她真的只是要杀我，我还是想见到她。

在我19级时，我突然受到3个30级玩家的围攻。我在系统的自动保护下苦苦支撑。随着我的升级，结界很快便会消失。我将命丧宵小之手。

一位女性法师走过来。她一袭简单的道袍上，没有任何修饰。

她的名字叫“念风”，63级。那几个攻击我的家伙立刻逃之夭夭。

念风注视着我，似乎过了整整1个世纪，她才慢慢说道：“以后你就跟我吧。”（全文完）

命运战士研究

作者—SA黑翼

制作公司：Joyimpact
发行/代理：欢乐数码
产品类型：3DMMORPG
上市日期：2003年一季度
服务热线：028-84399455

《命运-W.Y.D》自从韩国测试开放以来，受到了全球玩家的热情期待，早在韩国服务器上就出现了来自世界各地的玩家。欢乐数码为了让国内的广大玩家也能在第一时间同世界同步的体验到世界顶级的游戏，花巨资签下了这款目前在韩国最为火爆的真3D网络游戏，凭借着四川电信的雄厚实力，欢乐数码在最短时间内保质保量的完成了游戏的大量汉化工作，并成功地进行了一次封闭测试。

强壮的身体、闪耀的铠甲、锋利的武器、勇往直前的冲锋、永不屈服的灵魂，这就是战士的形象，每个游戏的职业设定都不一样，可没有弓手（传奇）没有野蛮人没有召唤师但绝对不会没有战士，战士好像永远是游戏的主角。虽然根据游戏不同设计上各有不同但一定有高攻、高血、高防、近战攻击，这几个共同点。OK！废话少说，我们来全面了解WYD中的战士——狂骑士。

WYD中的战士分3种，即圣战士、狂战士和魔战士。3种战士各有特色，没有最强也没有最弱，现在比较流行狂战士和魔战士。圣战士因为早期和中期都没有比较好的攻击技能，所以稍微被冷落了。

充满正义感的骑士——圣战士

圣战士是最符合骑士精神的战士。神之吻（将周边5米以内敌人的攻击速度减少），圣之助（对着正在被怪物攻击的人物使用该技能，能吸引怪物攻击自己，从而保护队友的生命安全）等诸多技能都显示出忠于信仰和帮助别人的味道。

虽然看起来圣战士的攻击技能稍微少于狂战士和魔战士，但所有见识过焚天之舞（一瞬间连续攻击快速攻击对手）的人都会知道，圣战士的攻击力丝毫不逊色于其他两种战士。而且圣战士的最终技能"生命之光"不停地恢复体力使得圣战士在练级时有利得多。



加点方面，圣战士比较重视防御方面，因为圣战士军团PK的最大意义就是冲进敌群放全体的削弱技能，所以能在敌人群里呆住再能冲出来就是圣战士的目标。战士本身的防御比较高，想要更高就必须拿盾。圣战士应该适当加敏捷（不单单是拿盾牌，攻击速度也会快很多）多加血其他都加强壮。

以愤怒的力量提升自己能力的野蛮人——狂战士

狂战士这是3个战士里最有个性的1个，也是笔者的最爱，利用愤怒的力量来唤醒人体的最大潜能。几乎疯狂的攻击，超高的物理打击，这就是狂战士的特点。呵呵，真是充满男人味道的职业。

现在WYD经常能看到一身火焰的战士出现，这就是因为狂战士最有代表性技能——狂暴（使用该技能时进入狂暴状态，初始技能能让自己的攻击速度在28秒内基本提高10%）的魅力。这是一个非常有利于练级的技能，所以几乎所有的战士都喜欢学习它，包括一些魔战士和圣战士。除了狂暴以外，血祭（使用技能后会提高狂战士的攻击力，但不停地损失一些体力）也是一个非常有狂战士特点的技能。使用完这两个技能后冲进敌群狂砍的爽快感就是狂战士最大的魅力。虽然狂战士早期就有"痛击"这个不错的攻击技能，但很少有人愿意去学习它，几乎所有的狂战士都在存点想要直接学习凤翔用狂暴的技能引起火凤凰的共鸣，在火凤凰面对的周围敌人都会受到极大的伤害），这个是个强悍得让人畏惧的技能，而且火凤凰的出现看起来也是非常帅。又强又华丽的最终攻击技，怪不得都希望早点学到。

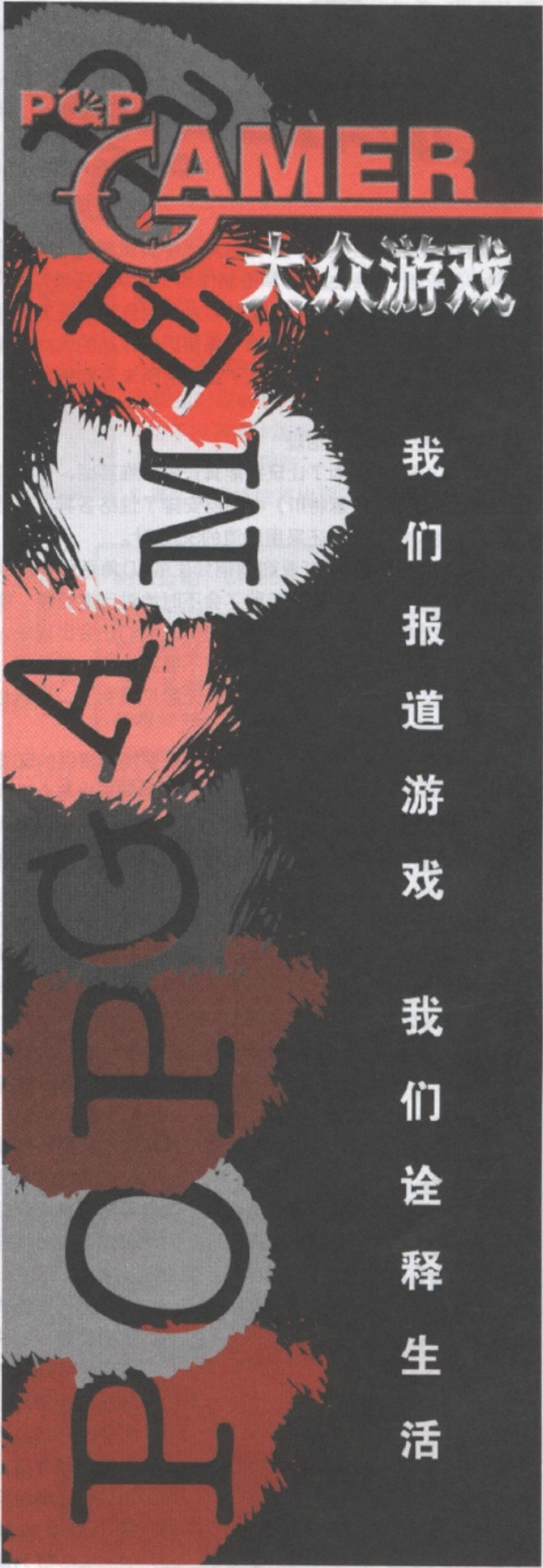


魔术与剑两种力量的结合——魔战士

如果说狂战士是以愤怒的力量来强大自己野蛮人，那么魔术战士就是借助魔术武装的智者了，把魔术的威力用剑来演义，剑的艺术加上魔术的华丽，使得魔战士充满了魅力。

说魔战士就必须说魔战士最优秀的技能——烈火剑（结合火焰的力量狠狠地打击敌人，面杀伤的技能）。这个技能是战士早期出现的所有攻击技能里最优秀的、较高的攻击力、面杀伤的性能。魔战士从早期到后期所有的技能都是攻击技能。寒冰刃（冰晶的诅咒会对指定攻击的敌人造成50点的冰冻属性伤害，同时还能附带减速的魔法效果，攻击速度，移动速度减少）和嗜魂狂击（结合物理攻击和勾魂的技巧，会对被攻击的敌人造成相当大的伤害）都是非常实用的攻击技能。最终的技能猛毒之剑（在剑上施加毒的效果，让敌人中毒从而不停地损失体力）在PK时是非常恐怖的招数。

广告索引



正宗台灣十六張麻將3

制作公司：	大宇资讯
发行/代理：	寰宇之星
产品类型：	棋牌对战
上市日期：	2003年2月
服务热线：	010-82650148
网址：	Http://www.unistar.net.cn

麻将爱好者们注意了，中国台湾大宇资讯的NPC小组历经4年的酝酿，再经过一年精心制作的《正宗麻将III》即将于2003年第1季度推出了！这套堪称为中国台湾电玩史上最受欢迎的麻将游戏，在新作中除了保留历代作品的优点：操作简单、人性化AI之外，还加入了许多前所未有的特色，游戏的内容也很丰富。

游戏角色——活灵活现

大宇的NPC小组为了让玩家能真正的身临其境，可谓是费劲心血。在《正宗麻将III》中不但安排了性格各异、言语怪异的游戏人物，而且还采用潮流的3D设计。

在单机版中，玩家可看到栩栩如生的3D角色坐在牌桌前。16位个性鲜明的打牌对手除了会不时地对玩家眨眼 催牌之外，遇到吃、碰、和牌等重要时刻，他们还会出现令人意想不到的俏皮动作喔！玩家千万可不要跟他们一般见识，吹胡子瞪眼，要不您就会鼻青脸肿，无脸见美女了，当然也要小心笑掉您的大牙。

在网络打牌模式中，玩家可以在游戏里特别提供的50张人物肖像图中选1个酷酷的造型，在对手面前展现出与众不同的个人特色。当然要是您“天生丽质难自弃”，您可以利用游戏中提供的自定角色的功能，把自己最满意的照片放到网络上！

为了塑造出打牌时的热闹气氛，制作小组在语音的撰写以及配音人员的挑选上下足了功夫。在游戏中出现的16位角色，操着南腔北调，丰富的人物语音表情，保证听了之后会拍案叫绝！说不定，还会他乡遇故知呢。

欢天喜地和大牌——秘技法宝

不用在苦苦等待命运的关照，不用再遗憾今夜没有和大牌！

在《正宗麻将III》中延续并发展了前几代正宗麻将的秘技法宝系统。在3代中除了拥有前几代的丰富传统宝物之外，还加入了一些像是“五鬼搬运咒”这类可将两家手牌完全对调的震撼性法术，让您欢天喜地和大牌，想自摸时就自摸。不过您千万要该出手时再出手，宝物难觅啊。



另外很值得一提的是，制作小组还特别针对游戏中所使用到的特殊打牌技巧作了一番考据，并且将其典故穿插在游戏剧情中。有心成为麻将玩家，若依照游戏中的指示加以练习，或许真可将一般只会在游戏中出现的打牌技巧应用在真实牌桌上喔。

设计小帖士——贴心设计

很多人在打麻将时都有翻转手牌的习惯。这个看似不起眼的小动作，除了可消磨等待对手出牌时的空档，甚至还有利于自己的思考。为了让玩家在面对电脑打牌时还能保有原来的打牌习惯，制作小组特别将这一类贴心设计加到了游戏里来。



玩家除了可在牌局中转动手牌之外，更可随意移动牌子，将麻将牌依自己的喜好排列。当然，游戏中也提供了“立刻整理牌”的设计。当玩家觉得眼花缭乱时，只需按下热键就可马上将牌恢复成井然有序的模样了。

《正宗麻将III》里共提供了6种游戏模式，除了没有玩家可轻松打牌的自由对战之外，还有雀坛风云、群龙争霸、网络对战以及麻将游戏等几项模式。

麻将RPG——演译自己的雀坛风云

喜爱麻将的您，肯定在不少经典的港台片中找到自己的麻坛英雄，并随他们的故事紧张、欣喜和欢呼，希望自己有一天能成为故事中的主角，运用手中的麻将牌拯救世界和美人。

故事，是从4年前的一场麻将大赛开始的。

故事情节：拥有幻王封号的练无痕受了张大帅之托参加至尊杯麻将大赛，就在大家等待着练无痕带回捷报时，不料却收到一封他托人带回的信。在信里，练无痕并没有说明自己为了什么离开，更没有交代自己去了哪里，他只希望小钱能够在好友秦无名的照顾下平安长大。4年来，虽然小钱努力不去多想老爸究竟出了什么事。但是每当夜阑人静时，他总是会从练无痕被黑帮分子要胁的恶梦中惊醒。终于，这一次小钱再也不顾无名夫妇的反对，他决定用自己的方法来调查出事实的真相！

故事背景：故事发生在40年代抗战胜利后的中国台湾，运用您的智慧一探宝岛牌桌下的神秘真相！在这里您即可遇到纯朴的中国台湾甘草人、还可发现洋腔洋调的法国帅哥 逢迎拍马的狗腿副官痞到让你想扁的街头混混以及撒娇得让人全身酥麻的美艳小歌女。

制胜秘方：切记仔细、仔细再仔细，狡猾、狡猾更狡猾。

结尾：掌握在您的手中——娶得美人归或是伤心痛哭泪！

豆子先生奇妙大冒险



界，包括位于不同地点超过45个迷宫的场景，场景从远古时代的埃及到中世纪的欧洲再到未知的未来，每关都具有不同的特色，长有胡子的豆子教授会向你提示快速过关的方法，不过要过关还是需要斗智斗勇、随机应变。游戏玩法多姿多彩，玩家能在平淡中找到惊喜，让你感受全新的冲击。

京里仁大家软件营销有限公司即将推出单机游戏（支持网络版）——《豆子先生奇妙大冒险》，目前正在开发中的这款游戏添加了以前没有的一些新功能。大家还记得23年前的那个只会吃豆子的黄色大嘴Pac-Man吗？深受广大玩家的喜爱。现在他的最新版NAMCO招牌巨星形象豆子先生这次带来的是融入RPG元素的奇妙大冒险。



豆子先生奇妙大冒险（Pac-Man: Adventures in Time）讲述的是幽灵偷走了豆子星球的5个魔力宝石，豆子先生必须在不同的时代去冒险，重新找回并要在魔力宝石冷却之前放回到星球核心，否则豆子星球将面临一场惊天浩劫……

同时这款游戏提供5个即时3D世

游戏特色：

1. 使用最新技术完全忠实于原作的3D化场景制作。
2. 5个巨大的3D场景，超过45个3D迷宫。
3. 从埃及到欧洲再到美国西部，不同的场景中出现相对应的敌人。
4. 上手容易操作简单，更有训练模式帮助玩家迅速掌握游戏规则。
5. 真实地理特性将出现不同的运动方式。

制作公司：Creative Asylum & MindsEye
发行/代理：京里仁大家软件营销有限公司
产品类型：动作冒险
上市日期：2003年1月中旬
参考价格：19元
服务热线：010-82657066转2023

据悉，在新年来临之际，盛大再出新招，推出了“传奇超级玩家服务包”，首次提出最新服务理念：用户统一认证系统、金融级账号保密管理。为解决玩家长期以来密码被盗、装备丢失、PK烦燥的痛苦。此次推出的超级玩家服务包，将以一张“盛大超级玩家电子认证卡”为终端载体。用户只要将该CD卡片放入普通光驱或在指定的页面录入属于自己的电子认证卡号，便可在最短的时间内确认用户身份，从而轻易实现“专线电话自动识别服务”、“一号通行盛大游戏平台”、“金融级账号保密管理”等多样功能，并可作为“超级玩家”抢先体验“EI”等最新游戏的内部测试。其中，“自动识别电话专线服务”以及“金融级账号保密管理这两项操作由于大大简化了传统认证的复杂程序和减少了不可测因素所带来的干扰，更将彻底为传统的网络游戏服务和管理带来革命性的突破。拥有“金融级账号保密管理”和“专线电话服务”将不再是梦！目前此包正在全国限量热销中，各位传奇爱家可要把握好时机了。





北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

卡类世界

商品	价格
天使月费卡	35元
网星欢乐卡（450点）	30元
网星欢乐卡（777点）	50元
千年月费卡	35元
千年小时卡（60小时）	25元
红月小时卡（30小时）	10元
战场月费卡	35元
战场小时卡（45小时）	15元
决战点数卡（800点）	35元
决战点数卡（400点）	18元
联众游戏会员年卡	120元
联众游戏会员季卡	35元
第九城市（侠客）	10元
第九城市（圣骑士）	20元
第九城市（精灵王）	30元
第九城市（光明使者）	50元
第九城市（大天使）	100元
石器时代会员卡（620点）	30元
石器时代会员卡（1060点）	50元
科洛斯之暗黑魔影月卡	38元
奇迹点数卡（450点）	30元
天上碑上游点数卡（700点）	35元
霸业储值卡	29元
圣者无敌月费卡	35元
圣者无敌充值卡（80小时）	28元
倚天月费卡	28元
倚天充值卡（120小时）	35元
古龙群侠传点数卡（300点）	19元
大秦悍将充值卡（40小时）	20元
三国演义点数卡（500点）	29元
迪士尼中国小旋风	80元
万王之王点数卡（720点）	29元
万王之王点数卡（360点）	15元
和平曙光增值卡（30天）	28元
不灭传说月卡	28元
帝国在线月费卡	20元
笑傲江湖君子卡	30元
笑傲江湖淑女卡	15元
新侠客行月卡	28元
金智塔在线点数卡（300点）	15元
金智塔在线点数卡（620点）	30元
金智塔在线点数卡（1000点）	45元

大手手柄

商品	价格
大手2+2	38元
大手决战双雄	28元
大手小旋风	28元
大手黑旋风	45元
大手玩霸	75元
大手300A	45元
大手双打王	65元

春节期间，以上产品8.8折优惠。

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元回邮费，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱(100089)　收 款 人：晶合邮购中心
咨询电话 010-82634107　82634092　E-mail: post@jhpop.com

大众软件读者俱乐部会员招募中……

A 读者在俱乐部消费200元以上者成为会员，消费500元以上者成为VIP会员
B 读者也可以汇款50元成为会员，或者汇款100元成为VIP会员
C 自2003年元月15号起，订阅杂志满一年以上的读者赠送《编辑部漫画 --- 走在大软边上》一套，原价22.80元。



邮发代号：82-726



邮发代号：82-727



邮发代号：2-952

点卡类

商品名称	零售价	优惠价
石器时代620点	30	27
石器时代1060点	50	45
魔力宝贝450点	30	27
魔力宝贝777点	50	45
龙族300点	35	31.5
龙族500点	47	42.3
千年60小时卡	25	22.5
天上碑700点	35	31.5
天使月卡	35	31.5
霸业储值卡	29	26.1
圣者无敌月费卡	35	31.5
倚天120小时卡	28	25.2
古龙群侠传300点	19	17.1
科洛斯月卡	38	34.2
大秦悍将40小时卡	20	18
精灵150点	15	13.5
精灵300点	30	27
传奇128小时卡	35	31.5
传奇168小时卡	48	43.2

应用软件类

商品名称	零售价	优惠价
豪杰超级解霸3000(标准版)	38	34.2
FlashMX从入门到精通	38	34.2
PHOTOSHOP7全攻略	38	34.2
网页、网站设计五件套	45	40.5
平面、三维设计六件套	45	40.5

教育软件类

商品名称	零售价	优惠价
挑战小学数学奥林匹克名师导学(5CD)	128	115.2
小学奥林匹克趣味数学III套装XP版(10CD)	128	115.2
中学理化实验(4CD)	48	43.2
高中英语听力大全	38	34.2
初中奥林匹克趣味数学	78	70.2
小学套装XP黄金版(9CD)	128	115.2
初中套装XP黄金版(13CD)	148	133.2
高中套装XP黄金版(8CD)	108	97.2

游戏软件类

商品名称	零售价	优惠价
阿玛迪斯战记	59	53.1
科洛斯之暗黑魔影(精装)	45	40.5
轩辕剑4+卧虎藏龙	119	107.1
轩辕剑4(标准版)	69	62.1
新绝代双骄叁(标准版)	69	62.1
创世纪战III-西风狂诗曲正传	69	62.1
生化危机:枪下游魂	48	43.2
闪电行动:抵抗力量	49	44.1
魔兽争霸3:混乱之治(英文版)	108	97.2
三角洲特种部队4:近战突击队	48	43.2
暗黑破坏神世纪珍藏版	158	142.2
幻灵游侠2.0:宠爱一生(精装)	49	44.1
盟军行动:抢滩前线	48	43.2
罗刹	48	43.2
四海兄弟	69	62.1
第七夜	69	62.1
英雄传说IV-朱红的泪	69	62.1
双星物语A版（或B版）	69	62.1

大众软件读者俱乐部经典产品回顾

目录	类型	原价	特惠价
《另类大富翁》	游戏	38元	10元
《盟军敢死队2详尽攻略本》（附盘）	攻略	28元	10元
《大软指南－工具篇》（附盘）	工具书	29元	10元
《魔力宝典2.0版》（附盘）	攻略	20元	10元
《半条命－团队力量》（附盘）	攻略	24元	15元
《八龙神传说》（共6册）	漫画	52.8元	25元
《新编辑部故事》（共3册）	漫画	22.8元	15元
《万智牌——大战役》（附盘）	小说	28元	10元
《万智牌——兄弟之战》（附盘）	小说	25元	10元
《传奇宝典1.6版》（附盘）	攻略	25元	25元

以上邮购的产品，均需另付5元邮费！
如需购买点卡类产品请留联系电话！
如需发票，请另附2元邮资！
更多产品请来电、来信查询，
我们将统一以E-mail方式给予回复！



邮局订阅款汇至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室 晶合互动收
邮编：100036，客服电话：(010)88135693
客服信箱：club@popsoft.com.cn。
银行电汇：可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，
账号：0200080909006604454　开户行：工行翠微路支行营业室。



喜讯 购买任意一款万众软件，即成为免费会员，享受万众软件俱乐部会员优惠待遇！
详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

超级兔子IE保护器2003专业版

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能

- 清除恶意网页修改的内容
- 保护IE不再被恶性网页修改
- 禁止IE弹出广告窗口
- 禁止浏览色情网页

超级兔子IE保护器专业版，具备清除恶意网页的内容，保护IE不再被修改，禁止弹出广告窗口，禁止浏览色情网页等全部的功能。

同时赠送超级兔子"魔法设置"试用版、超级兔子系统检测等软件。



1CD 28元

注册表魔法设置2003

- 用通俗的语言讲解注册表的知识
- 用直观的录象演示注册表的修改实例
- 收集所有注册表修改经典实例
- 独家披露注册表不传秘笈

本软件拒绝枯燥的专业叙述，使用通俗易懂的语言，配合直观明了的录象演示，可以让您轻松掌握注册表知识，快速成为注册表方面的专家级高手。



3CD 38元

10000种实用工具集萃2003

电脑应用更多选择
——万种实用工具

- 实用——小软件，大功能
- 方便——分类详细，易于检索
- 周全——PC日常应用无所不包

Disk 1、系统工具
Disk 2、网络工具
Disk 3、多媒体
Disk 4、管理办公
Disk 5、教学软件
Disk 6、其他软件



6CD 48元

网页制作三剑客2003

- 4CD大容量
- 150个精选实例，知识点覆盖全面
- 源文件、素材、字体同时奉送
- 语音讲解配合字幕，任意细节绝不漏过
- 手册补充综合技巧
- 最新版本成熟功能



4CD 48元



超级兔子魔法设置2003

超级兔子魔法设置，可在20个方面对您的Windows进行设置：

- 强力优化操作系统
- 独家软件优化功能
- 全面清除电脑垃圾
- 日常问题轻松解决
- 独家注册表减肥功能
- IE的保护和修复

本产品中同时附赠有其它实用超级兔子软件



超值定价 28元

万众 合力 骏网 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

诚邀全国软件开发商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商



万众软件俱乐部

汇款地址：北京双榆树101信箱
电　　话：010-62510224（24小时）
网　　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
收 款 人：万众软件俱乐部
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

记者手札

暗夜的天空如同深渊般无穷无尽，而视野的虚空中突然出现了众多的白色。走在路灯下的我抬首仰望，觉得天地间仿佛只剩下了我和这纷飞的大雪一般。这就是我在夜半回家的路上的感觉。对于自小在新疆长大的冰河来说，连续6天的雪并不算什么，何况其中很长时间只是零落飘散一些齑粉般的雪沫。但是对于整个杂志社的工作来说，这场雪却造成了莫大的灾难，路远的同事纷纷迟到，楼内的地面污秽不堪。最重要的是，中午的工作餐会因此而晚一些送来。尽管平时对盒饭怨声载道已久，但是当它迟迟不来的时候，每个人都被迫发出了更多的牢骚。什么东西都是这样，只有失去的时候，才知道它的珍贵。

不过我还是很高兴能有这么一场大雪降临在我们的头上，它让我想起了童年的许多欢乐时光。雪夜中手中提着的灯笼那朦胧的颜色，清晨起来发现雪堵住家门的惊喜（不用上学了），还有拉着爬犁，在雪地上活蹦乱跳的家犬。"天下雪，狗开心"，父亲这样对我说，不知道是说它还是说我。^_^

所以尽管大雪延误了我们的工作，使得很多同事不得不在平安夜加班，但是所有的人都毫无怨言。为了我们读者的欢乐，也为了我们自己的欢乐，我们都享受这场连绵的雪。至少，我们拥有了一个在北京难得的"白色圣诞节"。

闲扯半天，终于要说些正事了。难忘的2002年已经过去，改版后的2003年杂志已经与读者见面。我们忐忑不安地期待着读者的审阅。不过反馈意见的渠道敬请读者明确，第一选择是我们的晶合后院。林晓姐姐在那里等待各种鲜花和砖头的光临。至于打爆编辑部的热线来反映问题的读者，我们感谢您的热心，但是还是用文字表达出来能让人留下更深刻的印象。如果林晓姐姐忙不过来，也可以寻求后院秘书长紫雪儿mm的帮助，她就坐在我对面，是个活雷锋似的东北热心人啊！

寂静的冰河
fox@popsoft.com.cn



谁之过？2003

网络游戏"七宗罪"（一）

■ 本刊编辑部策划
执笔 寂静的冰河
PESSIMISM

当世界一片混沌的时候，上帝说：要有光，于是就有了光。但是上帝没有想到有了光之后，他创造出的人类会以各种疯狂的行为来亵渎他们赖以生存的这个世界。于是上帝愤怒地用洪水惩罚了人类，虽然有诺亚方舟给人类留下了希望的种子，但是在上帝的面前，人类一直被自己所犯下的罪恶所束缚、禁锢乃至沉沦。

当网络游戏世界一片混沌的时候，游戏运营商说：大家来玩吧，于是无所顾忌的玩家一拥而上。但是运营商没有想到，蜂拥而上的玩家会以那么多匪夷所思的行为来亵渎他们所寻找欢乐的这个虚拟世界。但是与真正的上帝不同，运营商们没有洪水来惩罚玩家，所以他们用自己的方法。于是……混沌愈发混沌，而虚拟世界，会不会因此而沉沦？

所以我们搜寻并展示我们所犯下的罪过，希望有人能得到救赎，希望在虚拟世界崩溃之前，寻找到我们的永生。

但是，你能意识到你所犯下的罪过么？海明威说：如果你不知道丧钟为谁而鸣，那么它就是为你而鸣。

贪婪

"你在路上迅速奔跑着，鲜血一滴一滴从你的伤口流出来落到大路上。你的力气也在一丝丝消失。终于，你一头栽倒在路边，眼睁睁看着追赶你的人拿走了你身上的金钱和装备，狂笑着扬长而去。

现在，你的意识渐渐模糊，你就要死了……"

夜深人静，以上的红色字迹出现在黑色屏幕上，很是触目惊心。对于现在沉迷于图形网络游戏的玩家来说，文字MUD游戏虽然陌生，但相信以上描述的情景却是他们常见的一幕。没错，我毫无理由、毫无准备地被人抢了，就是因为我身上的白龙铠。这是从前我玩文字MUD

游戏时的一段经历。

中国有句古谚云：饱暖思淫欲，饥寒起盗心。西方社会学家马思洛则用物质需求——精神需求的层次理论来说明：人的欲望分为不同的层次，永远没有满足的一天。如果放任自己的欲望，不择手段追求物质与精神上的满足，这就是人们常说的——贪婪。贪婪之心人皆有之，不过在现实生活中，人的行为会受到各种约束：道德、法律、人情、才干……，想要为所欲为，满足自己无止境的欲望的人毕竟是少数，更多人必须按照社会通行的规则，老老实实地生活。但是自从有了网络，有了虚拟世界中的社会，人的各种欲望就可以在另一个世界中充分释放，于是贪婪作为各种恶行的根源，在网络世界中，特别是目前最流行、也最体现人的社会性的网络游戏中，赤裸裸地表现出来。

某天在网吧，笔者看到身边一个20来岁的玩家在捶着桌子大骂，他在《传奇》中60多级的帐号被人盗走了。由于网络游戏内容设定上的一些特点，使得其中某些稀有装备和高级帐号具有了很高的实际价值，这在网络游戏世界中已成为公开的事实。于是就有一些人利用各种手段盗取他人的帐号和装备，出售牟利，这也已成为令人唾骂的事实。但稀罕的是，我正在尝试帮他找回帐号时，盗窃者居然根据帐号所有者的个人信息发来这样一封邮件：

“我想你肯定想不通为什么我要发邮件给你，告诉你我盗你的帐号是因为你在游戏中惹着我了。你以为你的等级高、装备好就了不起了？我当时用我的小号在陪朋友练级。你都60级的法师了，稀罕人家37级弓箭手打出来的东西？当时我肯定打不过你，以后也未必能遇到你。我干脆盗了你的帐号，让你也尝尝东西被人抢的滋味。”

记者问那个玩家：“你是不是在游戏里面抢人家东西了？抢的什么？惹这么大麻烦。”

“我哪天不抢东西？我也不知道抢的是什么，早卖了。可谁知道这家伙这么狠……”

身边有人说他是咎由自取，但是接下来的文字却让人住了口。

“本来我也比较窘迫了，黑了你也是顺手。帐号里的东西我先拿走，给你留3天，我懒得分头找买家了。3天后给我4000元，注意是人民币，我就把帐号和所有装备都还给你。不用发脾气，你抢来的东西也卖了不少钱吧？我帮你花一些。练个高等级的法师不容易，这个价钱也值得，你以后可以继续抢东西卖啊。如果觉得不过瘾，也可以盗个号卖，像我这样。

记着，3天时间，我到时候告诉你给钱的方法。不要给我玩什么把戏，你玩不过我。”

所有在场的人都鸦雀无声。匪徒寄来勒索信，这个通常只在警匪片中出现的情节，现在活生生地出现在了玩家身边。

马克思曾经对资本主义有句名言：“当能够得到50%的利润时……”所描述的那种疯狂在众多盗号事件中毫无保留地展现了出来，推动这种疯狂的原动力就是人的贪欲。在上面的事件中，盗窃行为发生的原因就是因为被盗者出于贪婪，抢夺别人打出来的物品，出售牟利。而盗窃者在出气之后，也毫不掩饰自己的嘴脸，“要点零用钱花花”。

在记者获取到的另一个《石器时代》的案例中，一名黑龙江玩家的帐号被盗窃，并被敲诈5000元，玩家立刻向运营商华义国际投诉，申请封存此帐号。但随即有玩家申辩此帐号是自己通过正常途径买来的。并给出ID之间交易的证据。华义无奈解封此帐号，半小时后所有装备和虚拟货币立刻全部被转移。由此造成玩家和运营商之间的纠纷，据涉案律师解释，运营商的行为虽然给合法玩家造成了损失，但的确不能





说有过错，因为对方出示了ID交易过程的证据，"一切都是按照网络游戏世界的规则进行的。"此案目前正在调解中。

（注：ID交易，即不同ID之间通过虚拟货币交易的过程，交易物品可以是装备或是帐号，也可以是游戏点卡等一切在网络游戏中有价值的实际物品。由于双方采用虚拟货币交易，可以在服务器上留下交易记录以备查询，但对于两个交易ID的实际身份则难以确定，所以也常常被盗号者利用来合理转移盗窃的装备物品。）

到目前为止，记者尚未收集到任何成功完整收回自己帐号和装备的类似案例，希望这是记者的孤陋寡闻。但对于横行于网络上的贪欲，大多数人的确只有怒骂泄愤，缺乏明确的规则，更重要的是缺乏有效的治理手段，是无法抑制这种贪欲的致命缺陷。盗窃帐号的过程虽很简单，却让所有人都看到了其中隐藏的危险。从法律角度上来说，一个帐号的敲诈金额达到上千元，该行为已经完全构成了犯罪，但却让人毫无办法。帐号中虚拟物品和货币的价值难以公开实际衡量，所有的装备也已被转移，受害者甚至无法确定疑犯的身份。没有抑制贪欲的手段，由此引发的各种丑恶手段如同病毒一样在网络虚拟世界中蔓延开来。

网络游戏运营商提供服务没错，但笔者不认为他的角色仅仅是提供服务。"养不教，父之过；教不严，师之惰。"我们的祖先很早就指出行为与责任的关系。作为网络游戏的直接管理者，众多网络游戏运营公司对游戏的混乱局面难辞其咎。游戏中有些问题是属于游戏规则设计的漏洞，例如上面提及的《石器时代》事例，是受制于网络世界虚拟身份与真实身份分离、难以确定的特点；但有些问题则是来自运营公司自身的贪婪，出于厂商尽力延长玩家在线时间、让玩家多花钱的目的。例如某个很早从韩国引入的网络游戏中，一些60多级玩家升级技能需要的技能书，只能在某些80多级角色才能进入的场地里打出来；而另一款大红特红的游戏中，游戏公司出于"拟真的需要"，角色视线只能照亮身边很小的一片范围，玩家需要购买特别的照明道具，否则就在黑暗中漫无头绪地摸索，走冤枉路。在几乎大部分的国内网络游戏中，出现高级装备的几率相对国外服务器几乎是1:100，"国外没有人要的珊瑚、裁决、屠龙到了国内服务器上都成了宝贝。"这是一个玩家到欧洲服务器上游历后的感慨。所有这些设定实质上就是为了让玩家不得不坐在电脑面前，在枯燥的练功场地尽量多地消耗时间，消耗用钱向游戏公司买来的点卡，于是网络游戏公司就可以获得更多的实际收益。至于某些出于媒体压力推出的晚8点～12点使用的"学生用卡"，在网络游戏的主要消费场所——网吧根本见不到销售，而家长一般也不会主动给自己的孩子买游戏点卡，这种应景的手段根本没有效果。

根据记者从职业练级者得到的经验，在某游戏中，一个弓箭手第一个月可以从0级升到43级，但到了60级以后，不用外挂一个月只能升4级，在用外挂的情况下也不过11级左右。这一个月中这还仅仅是等级的升级，如果需要专门升级某些技能，则需要消耗更多的时间。而该练级者每天在电脑前面工作12～16个小时，无休息日，将一个ID的等级练到80级大约需要3个月，委托的玩家需花费4000元左右。若普通玩家自己升级则需要2～3倍的时间，花费自然也翻倍。游戏者希望在游戏中获得的体验和快乐全部被剥夺，留下的记忆只有无穷无尽的打怪、练级。所以，当盗号者提出上千元的赎金时，很多玩家还是痛苦地拿出了钱包，因为重练一个高等级ID的花费更高，而且还要损失众多好友。因此即使游戏厂商严厉打压外挂、私服等作弊行为，作弊之风在网络游戏中依然屡禁不止。当厂商伸出食指痛斥玩家"贪婪、扰乱了网络游戏世界的秩序"时，有没有想过他们对此应该付什么责任？那余下的三根手指，其实正指着自己。

据统计，2002年网络游戏行业产生了10亿元人民币



的市值，其中领头羊，经营《传奇》的盛大公司就获得1.7亿元的收益，因此2002年下半年游戏厂商对于网络游戏这块蛋糕的投入到了疯狂的地步。根据记者私下收集的情况，2002年中国大陆在运行并收费的网络游戏就有44款，但对于悄然营造出来的这个虚拟世界，有关方面却缺乏足够的认识和管理。虽然部分有识之士如原文化部副部长徐文伯等人，多次呼吁正视网络游戏产业，建立规范的法律法规，但到目前为止尚没有实质的行动。而某个网络游戏运营公司的工作人员和记者闲聊时说出了些让人深思的话："公司有些行为就是为了让玩家多耗费些时间在线，把玩家'粘'在游戏上。不然现在竞争这么激烈，怎么赢利？至于有关管理部门，他们不玩游戏，根本无法了解我们采取的手段。只要我们的游戏中没有色情淫秽内容，不涉及邪教、政治敏感内容，他们还巴不得多'粘'一些人在游戏上啊。没有听说么？一些地方有了网吧和网络游戏之后，打架斗殴等治安问题都少了，因为人都到游戏里面练功泡MM，即使斗殴也在游戏中解决。一片'安定团结'的大好局面，这是他们求之不得的啊！"

这段文字的开头，就已经说明了人对于外界的需求和渴望是无穷无尽的，贪婪是每个人体内先天具备的本性之一，只是通过后天的教育、道德、法律等种种约束手段将欲望控制住，才有了现在安定团结的局面。所以贪婪不是问题，问题是如何控制贪婪。在目前缺乏规范的条件下，人的贪欲在网络世界中横流是必然的结果。玩家在游戏中作弊、诈骗、PK、赌博……是因为欲望没有受到约束。应该规范玩家行为的游戏运营商将精力放在了如何更多地去赢利；应该规范厂商行为的管理部门则满意于短期社会局面的稳定平和。没有人想若这样下去，网络游戏会发展成什么样。制作网络游戏的韩国人已经意识到了潜在的危险，那玩网络游戏的中国人呢？真的要到了"最危险的时候，每个人才被迫发出最后的吼声"么？

贪婪之下，生存，还是毁灭，这不是个问题——

毁灭！！！

欺诈

人类中最早的骗子出现在什么时候？记得在孔多塞的《人类精神进步史表纲要》中提到，人类部落产生之后，由于初步掌握了科学原理和工艺方法，在此基础上产生了神秘的宗教仪式，主持这种仪式的"巫医"职业就此产生了，恐怕这就是人类骗子的始祖。网络游戏中最早的骗子出现在什么时候？这个我恐怕很难回答，大概自从有了网络游戏开始"骗子"就已经存在了。但网游骗子真正开始泛滥，恐怕还是近两年的事。笔者最早接触到的"网游骗子"是在华义公司推出的网络游戏《石器时代》中。

人为财死，鸟为食亡，骗子们骗取的无非是：一钱（有时是游戏货币，有时就是人民币），二物（网络游戏中的极品装备，或是珍贵的消耗品，或是点卡），当然还有其他的。我们一个个说。

一、钱

《石器时代》的早期还没有交易功能时，玩家之间的交易都是双方把物品放在地上，然后各取所需。而当时的骗子就是因为这个空子而产生。有意思的是，当时笔者的一位朋友在《石器时代》里就是个骗子，而他常用的招数就是在买卖宠物时把对方的石币骗取来，我有幸目睹过一次他行骗：加加村，因为加加村的广场是聚集玩家最多的地方，也是招揽顾客、骗子们寻找猎物最好的地方。他行骗的道具是他那只俗称暴暴的宠物（当时普遍的宠物是蓝、绿人龙、暴暴，特别是极品暴暴都可以开出天价），依旧在加加广场中大喊："卖暴暴，卖暴暴，价格从优。"不久就有个玩家过来说要买那只暴暴。一般来说，在加加广场拉顾客，然后去加加村外右上边的树林里交易，同样，我同学也带着那个玩家去了加加村外右上边的树林，我自然就跟在他们后面去看个究竟。来到树林，两个人坐在地上，我躲在树林里偷看，这样不容易让那个玩家发

现，因为当时有种骗术就是骗子把玩家领到一个地方，而事实上他早就有个同伙站在旁边，等两个人都把物品或宠物、钱放在地上时，骗子的同伙从一旁冲出来把东西拿走。这种骗术几乎很多玩家都知道，所以在交易时如果旁边有人，很多玩家都会停止交易走人。首先，他们得确定是先钱后货还是先货后钱，当时已经有加速外挂出现，如果双方在一定距离外放下物品，那么只要一方的速度超过另一方，那么就可以一下把所有东西都卷走。同学还是用他如簧的口舌把对方说服，决定采用先钱后货的方法。当那个玩家刚把钱放在地上，同学马上一点鼠标把钱收入囊中，下线，这样就消失在对方面前了，而那个玩家也只能站在那里呆若木鸡。



在很多网络游戏中都存在利用Bug复制钱，特别是在盛大公司推出的《传奇》中，而以利用Bug复制金钱来行骗，笔者认识的一个人就精于此道。他在十区，是35级的武士。众所周知，十区很混乱，复制的物品经常一大片一大片出现。有这么个笑话说，如果十区出现了一把屠龙，那么十区就会人手一份。这个人经常在各个村庄游走，然后去认识各种各样的人，当他和一个人的关系到达一定程度时（事先会送些东西给别人，让别人认为他是好心人），他会说他的一个朋友会复制，然后问那人借个几百几千万的拿去复制，等复制完了，几倍几十倍还他。任何贪心的人都会把钱给他，只要钱一到手，以后再见到这人他也装作不认识。



实际上，越是受众广泛的网络游戏，各式的骗术也就越多。在网星公司推出的网络游戏《魔力宝贝》中，各种骗术层出不穷。笔者就曾在其中被骗过一次。某天下午，在法兰医院门口看到有人在叫卖点卡，刚巧我的点数也差不多用完了，于是我就上去跟她讨价还价。等说定价格后，她就要我与她组队，然后带我去了剧院（点卡不同于游戏中的物品，不能用交易功能正常进行）。她说她愿意先出卡，不过要拍照以防万一，因为她曾经被人骗过。她让我站在剧院二楼舞台的下面的一个地方，她自己跑到舞台上，说让我把钱放在我所在位置往下一些的地上，然后加入她的队伍（要到剧院舞台上必须经由一楼的后台，不能从上面直接下来），等我加入她的队伍，她就把我一起扯到舞台上。突然，一个人跑了出来，捡走了我留在舞台下面的钱，她也同时下线不见了。



二、物

笔者不得不佩服《魔力宝贝》中各式各样的骗术，让人防不胜防，因为我被骗已经不是一次两次了。法兰医院门前都有不少商人，卖宠物的大都把宠物放出来让人浏览后买去。我是医生，行医一向很挣钱，当我有一定的积蓄后，就打算买个好点的宠物。因为练了医生，无论练级还是PK，在攻击力等许多方面都有不足，所以决定买个赤目螳螂一类的宠物，而赤目螳螂又是非常热销的宠物，如果是极品价格就不菲了。看一个宠物商在叫卖赤目螳螂，我就上去问他赤目螳螂开价多少，他说3万，当时赤目螳螂的标准价是2万5千左右，3万卖得有点贵，我就跟他讨价还价，可他就是咬着3万这个价不放，还说这是赤目螳螂中的极品，卖3万是个合理价，还可以先让我看看赤目螳螂的数值。我点击那只赤目螳螂，数值绝对比一般的要高，当时我就兴奋了，二话没说就给了那个宠物商3万，带了新买的赤目螳螂出城练级去了。可刚一开战就发现不对，那只赤目螳螂不是1级而是2级的，怪不得数值比普通的高。因为一时兴奋没仔细看而落下的遗憾让我现在还记得。



《魔力宝贝》中的鉴定师是另一个常出骗子的职业，因为普通玩家打出卡片都得鉴定，而NPC的鉴定价钱都比较高，所以得去找玩家扮演的鉴定师处鉴定。因为你不知道自己得到的是什么卡片（打出来的卡片都是问号

啊），所以鉴定出来的卡片究竟是什么都由鉴定师一个人说了算，所以鉴定师也常常利用别人找其鉴定的机会偷梁换柱，用次卡片换了玩家的稀有卡片，而玩家们自己也常常不知道已被蒙在鼓里。

还有一次，我被骗买了只水龙，郁闷了几个小时后，心里想想既然被骗也没法，就带着这只水龙继续练下去吧。大家知道，《魔力宝贝》中要提高宠物的忠诚度，必须要依靠宠物师的技能调教，玩家自己不能让其提升忠诚度，所以我费尽心机找到一个宠物师，跟他谈好价格后让他帮我调教宠物。宠物刚一到他手里他就不见了，我知道他下线了，为什么？很简单，因为他是个骗子，东西一骗到手自然闪人了。



三、其他

众所周知，《传奇》的玩家很多，在你的身边恐怕就有几位传奇玩家。朋友互相用对方的帐号玩的情况很普遍。大概今年11月左右，笔者的一个同学要去当兵，离开了学校，大概过了一个星期左右，班里的一些人过来问能不能找到那个去当兵的人。我很奇怪，就问他们怎么了？他们说那个同学在离校前借走了他们《传奇》的帐号，并改了密码。当时我的背后就一凉，庆幸自己不怎么玩《传奇》，不然也难逃被拐走帐号的厄运。打了五六个电话，好不容易找到那个同学，因为我和他的关系还算不错，他实话实说，告诉我他把其中一些高级别人物的帐号卖了，用所得的钱买了手机，剩下的低级别人物帐号就如实让我转交给原来的主人。听到这些我顿时无语，连身边的人也骗，不得不让人感到心寒。

说了这么些，也该来谈谈对关于网络游戏中欺骗行为的看法了。虽然在网络游戏中，现实中的人变成个诸如骑士、侠客等等虚幻的角色，但是它不但没有将人性掩饰掉，反而将之赤裸裸地暴露了出来。一个人很容易把现实生活中自己的言行带到网络游戏中，又因为自己是躲在电脑背后的，不需要面对任何现实生活中负面行为所带来的惩罚，所以阴暗的思想一旦出现，就会变得肆无忌惮。在网络游戏中欺骗他人财物的行为，来自于人性中的懒惰和虚荣，它们才是真正的罪魁祸首。而人的欲望是无止境的，当一次行骗得手后，在这个缺乏社会约束的世界里，再想依靠道德来克制这种念头就变得非常艰难。在未成年玩家群体中，由于其世界观的不成熟，欺骗行为还成为其满足虚荣，向同伴炫耀的资本。

网络游戏中的欺骗行为很好地表现出在一个无约束的社会中“道德”本身所能起到的作用。法律的约束和相应的惩罚在目前的网络游戏中根本是软弱无力的。从古至今，优秀的道德以及自律精神始终是各种民族及国家所不断倡导的，这也正说明了它们并非是人类与生俱来的品质。我想如果在现实世界中，法制思想不是通过教育根植于人心的话，那么我们网络游戏世界又怎么能真的成为脱离于现实世界的乌托邦呢？



新闻狙击

寰宇之星成立一周年暨"仙剑二"上市纪念仪式在京召开

■本刊记者 生铁



1月6日，对于新锐的游戏公司寰宇之星来说有些不寻常，在这一天，该公司在北京香格里拉饭店举行了公司成立一周年的大规模庆典宴会，众多媒体记者和玩家代表参加了这次会议。而寰宇的5家投资商大宇资讯、奥汀科技、风雷时代、宇峻科技、弘煜科技的总经理也均赶赴北京参加了这一庆祝宴会。

在宴会上，寰宇之星总经理傅世华向现场来宾介绍了寰宇之星2003年的发展方向及在春节期间推出的《三国群英传Ⅳ》、《仙剑奇侠传二》和《异域狂想曲》等大作的情况，之后姚壮宪先生在会上亲自为来宾演示并介绍了"仙剑二"的主要特点。

在本次会议上，本刊记者就寰宇过去一年的历程及未来的发展方向对寰宇之星总经理傅世华做了独家专访。详情请见下期报道。



股东们一起切生日蛋糕，自左向右：风雷时代总经理詹承翰、奥汀科技总经理居则文、宇峻科技总经理施文进、大宇资询总经理李永进、寰宇之星总经理傅世华、弘煜科技总经理洪而立、软星科技总经理姚壮宪。

本刊记者专访"轩辕剑之父"蔡明宏、《轩辕剑Online》主策划刘家源

■本刊记者 Littlewing



"轩辕剑之父"蔡明宏



《轩辕剑 Online》主策划刘家源

1月7日，网星艾尼克斯网络科技有限公司与大宇资讯股份有限公司在京郊大觉寺举办了《轩辕剑Online》新品发布会，正式将《轩辕剑Online》推向大陆市场。本刊记者在会后对"轩辕剑之父"蔡明宏和《轩辕剑Online》主策划刘家源进行了专访。

蔡明宏先生告诉记者，《轩辕剑Online》与《轩辕剑肆》同时开发，从策划到推向市场历经两年时间。在开发伊始，制作小组用了超过半年的时间对当时台湾省流行的网络游戏进行评估，而他们关注最多的则是当时网络游戏中的佼佼者——《网络创世纪》（Ultima Online）和《无尽的任务》（Ever Quest）。他注意到3D表现手法相比2D更能充分展现网络游戏的互动性和丰富变化，遂决定尝试用3D引擎来发挥轩辕剑系列浓郁的中国文化特色。

对于《轩辕剑Online》本身的特色，主策划刘家源给记者进行了详细的讲解。不同于市场上流行的网络游戏大量存在恶意PK的状况，《轩辕剑Online》将对PK进行严格的限制。《轩辕剑Online》的玩家很大一部分都是轩辕剑系列单机版游戏的拥护者，他们将在《轩辕剑Online》中尽情欣赏轩辕剑一贯秉承的水墨画风、聆听充满古典韵味的中国民乐、重温丰富的历史典故和神话、和自己的朋友一起享受组队的乐趣，在丰富的任务中游戏江湖，在这里恶意PK的人会被大家厌恶，甚至被投入天牢。而对于喜好PK的玩家，《轩辕剑Online》也专门开放了PK服务器为他们提供决一胜负的场所。也许这样会失去很大一部分习惯不停PK、杀怪练级的玩家，但刘家源希望在《轩辕剑Online》中营造一个更加富有乐趣的美好环境。

同时蔡、刘两位也谈到了对大陆网络游戏市场的看法。他们认为相对韩国网络游戏公司，大宇具有得天独厚的优势，那就是能及时收到大陆玩家的反馈，同时也能够感受到内地玩家对国产游戏的巨大热忱。台湾省的网络市场已经呈现出泡沫化发展趋势，刘家源预计明年将只有排名在前几位的网络游戏能够盈利，而大陆的网络游戏市场还未饱和。网络游戏是个服务行业，面对激烈的竞争，一款产品需要不断的革新才能吸引玩家视线。所以，《轩辕剑Online》将每3个月推出一部资料片，并且每个月都会有不同程度的更新。

蔡明宏在采访结束的时候戏称自己是个"网络游戏新手"，那么就让我们亲自去体验一下由"新手"制作的《轩辕剑Online》所展示的神话世界吧。

新浪进军网络游戏，携手NCsoft共筑《天堂》

■本刊记者 Littlewing



1月8日，新浪公司在北京宣布，他们将携手韩国最大的网络游戏供应商NCsoft公司进军网络游戏产业，并正式将韩国排名第一的网络游戏《天堂》引进中国。此次新浪与NCsoft合作，瞄准的就是互联网经济中成长最迅速的网络游戏市场，新浪将利用其品牌和用户优势提供市场和运营支持，NCsoft公司则将提供更多的游戏和后续开发支持。

会后本刊记者对NCsoft公司CEO金泽辰先生进行了专访。在谈到NCsoft为什么会选择新浪作为合作伙伴时，金泽辰表示：与NCsoft曾接触过的大量中国网络游戏运营商相比，新浪是一家纳斯达克上市企业，优势明显。韩国可以说是受中国文化影响最大的国家之一，所以中国的文化、历史、哲学都在《天堂》中有所体现。NCsoft把《天堂》引进中国是希望能让它成为符合中国文化特色的网络游戏，这与新浪希望在网络游戏市场运营具有中国特色的网络游戏的目的一致。与目前国内流行的其他韩国网络游戏相比，《天堂》最大的特色在于气势恢宏的攻城战，玩家可以在《天堂》中建立自己的王国。

在谈到《天堂》在韩国受到限制的问题时，金泽辰告诉记者，《天堂》在韩国分为15岁以上和12至15岁两个版本，在玩家登录游戏服务器时，系统会通过玩家输入的身份证号码来判断他的年龄，而同样的措施也可能运用于《天堂》在中国的运营中。

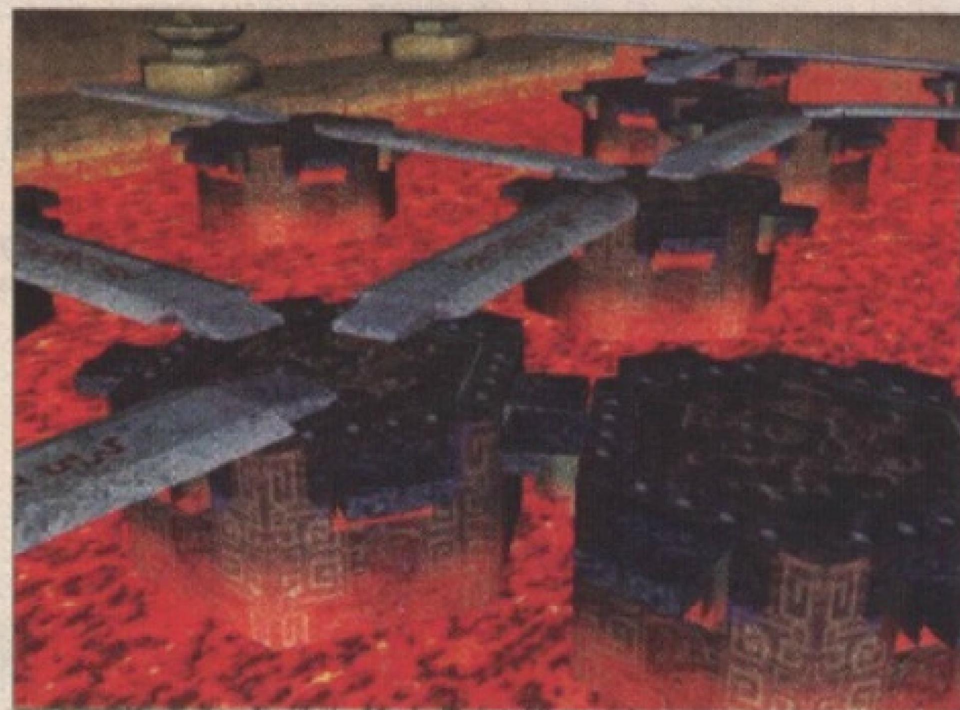
谈及NCsoft今后的发展策略，金泽辰表示：NCsoft于去年聘请了原Blizzard《星际争霸》、《暗黑破坏神2》的核心开发者和Battle.net开发人员，目前在美国西雅图的NCsoft分公司进行一款网络游戏的开发，同时《天堂2》也将在韩国开始全面测试。也许不久之后，中国的玩家也能感受到《天堂2》所带来的乐趣。

“仙剑三”神秘面纱独家揭露！

广大玩家期待已久的仙剑系列在推出二代之后，大宇资讯也正式发布了一个震撼性的消息——上海软星正在开发《仙剑奇侠传三》！它将是“仙剑”系列中的第一部3D作品。另据内部消息称，这部作品开发进度已经过半，有望在今年夏天和广大玩家见面。



《仙剑奇侠传三》游戏截图。



游戏场景——剑冢效果图。

《孔雀王》1月8日公开收费

奥美电子《孔雀王》在经历近3个月的公开测试后，已于1月8日正式收费。收费之后的游戏不但开放更多的任务和活动，还推出了一系列的抽奖活动。其中如果玩家收集到全年8种不同种类（分别为480点和300点）的点数卡，就可以得到相同面额的点卡赠送。奥美还将在收集全点卡的玩家当中抽取幸运者赠予价值一万元的奖品，另外还有类似于“每次推荐新人就可以获赠一定点数”的奖励。

坦克精英角逐京城

2002年12月29日，《疯狂坦克Ⅱ》全国精英联赛北京赛区的比赛在北京北方互通网馆结束，入围北京赛区比赛的一共有24支战队，包括北京留学的3名韩国学生组成的“韩国”战队。来自圣十字军团的NEW BEE战队经过一天的鏖战，获得了北京赛区的冠军。本刊也派出了代表队参赛，并打入了16强。

中韩高手再聚首

2003年1月5日，由中央电视台体育频道《足球之夜》节目举办，中国电子竞技协会承办的“中韩电子竞技对抗赛”在北京凯莱大酒店举行，比赛项目是《FIFA2002》。经过激烈对抗，韩方以2:0的总比分战胜中方，获得团体冠军。在随后的个人争霸赛中，韩方选手经过加时赛以金球战胜了中方选手Cndi获得冠军。比赛充分显示出中韩双方业余与职业水平之间的差距。

《天骄——秦殇世界》全国征集游戏代言人活动追踪报道之一



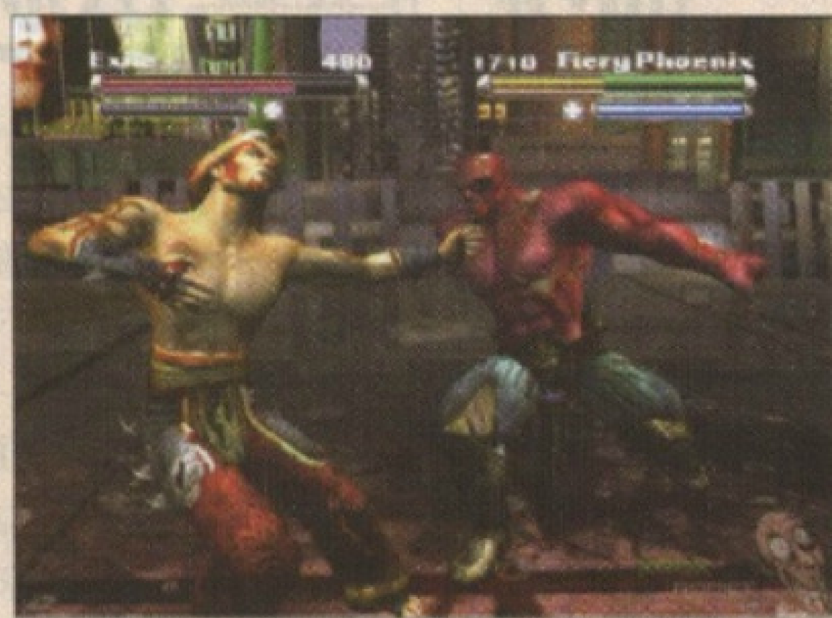
1月7日，由目标软件筹办的“《天骄——秦殇世界》全国征集游戏代言人发布会”在北京香格里拉大饭店隆重举行。《秦殇》曾经在2002年E3大展上展出，并被翻译成英、日、韩多国语言进入美国、加拿大、日本、韩国市场，还获得了《大众软件》颁发的国内最佳原创游戏奖。《天骄——秦殇世界》是基于《秦殇》引擎和背景开发的网络游戏，目标软件总经理张淳在会议现场亲自为大家展示了《天骄——秦殇世界》的种种特色。《大众软件》编辑部主任也作为特邀嘉宾登台发言，作为国内专业的电脑应用及娱乐媒体——《大众软件》一直关注国产游戏的发展，甘当国产精品游戏的“枪手”。此次活动将采取随机抽取的方式，在百万参加公开测试的玩家中诞生国内第一个平民游戏代言人。任何《天骄——秦殇世界》的普通玩家都有可能成为游戏代言人，将获得活动策划方——青岛天宏广告公司提供的价值12万元的蓝色POLO轿车一辆。



■本刊记者 生铁



《致命格斗——死亡联盟》



《刀锋——莲花拳》

上周末笔者购得一款PS2游戏Mortal Kombat：Deadly Alliance，它早期的中文译名是“真人快打”，后改为“致命格斗”。我玩游戏并不很精，只是喜欢体验游戏里那种在实际生活中永远不会经历的世界氛围。幸好这个游戏可以满足我，它的重要卖点“暴力”带给我的快感倒在其次。我觉得格斗游戏自诞生以来在人机对抗方面的灵活性和不确定性就高于其他游戏，但显然格斗游戏并不是随便哪家公司都能做好的。目前流行的3D格斗游戏在各自细节上都有这样或那样的缺点。举个小例子，比如某些格斗游戏中的角色在战斗时的行走状态看起来就很别扭——他们在保持武术架姿的同时僵硬地移动小腿向前蹭。至少《致命格斗——死亡联盟》在处理角色的移动步法上就很讲究，这一点比其他几个老牌的3D格斗游戏都做得漂亮。在任何一种格斗术中，脚下的步法都很重要，无论是拳击还是中国武术。微软最近也在XBOX上插足格斗游戏了，预计今年3月微软发行的《刀锋——莲花拳》（Tao Feng：Fist of the Lotus）就是这样一款以中国武侠背景做调味品的不伦不类作品。

在其官方论坛上，可见到国外的格斗游戏迷在谈论这款游戏可能达到的成绩。其中有人说不希望它像DOA3那样只是摆摆花架子。说起来DOA也是笔者非常喜欢的游戏，但我喜欢的是那些漂亮小姐们穿着紧身衣踢来打去，而完全不是因为它是一款格斗游戏——说真的，TECMO的DOA系列游戏总能把不同类型的游戏搞变味，这也是一种本事，看看他们大肆宣传的《DOA沙滩排球》，就完全是死脑筋的美国体育游戏开发商所想不到或不想做的。女格斗家可以打沙滩排球么？当然可以。打沙滩排球是不是要穿泳装呢？当然如此。所以，我们可以顺理成章地看到这些有着完美胴体的女性穿着小一号的比基尼在沙滩上摸爬滚打了。难道你能说是游戏开发商在挑逗你么？那是你自己心理有问题。



除去暴力之外，色情也是游戏中很让人反感的问题。自TECMO宣布推出无聊的DOA沙滩排球后，由Simon & Schuster Interactive所推出的XBOX运动游戏《非法排球》（Outlaw Volleyball）也学会了这套无聊做法。这款游戏中有10个场地和16位角色，而且支持XBOX Live在线对战或下载相关资料。国内有媒体推测说这款游戏也很有可能被美国游戏评级机构列为18岁以上玩家才可购买。

读到这里可能有的读者会说：看你说得冠冕堂皇，不还是把这种图片和这样的新闻给我们看了么？是啊，有时人性就是这么复杂，或许这种游戏对任何人都是一种诱惑，但我们的生活毕竟还是需要一点品位的，无聊的东西会使我们变成非常讨厌的人。

被PC玩家推崇备至的Blizzard公司，现在终于快乐地投回到电视游戏的怀抱中。最近他们就其动作冒险游戏《星际争霸幽灵战士》（Starcraft Ghost）陆续不断地推出一些新的截图，国内的电脑游戏玩家可能感到非常失望：这款游戏似乎并不准备在PC平台上推出。

但是听说KOEI公司大受好评的动作游戏《真三国无双2》很有可能移植到PC上，电脑游戏玩家们又可以找回在街机上玩“赤壁之战”的感觉了。不过这里能确认的消息还是针对PS2开发的《真三国无双3》，除了更有新意的游戏模式、更合理的设定之外，游戏还增加了一些新人物（听起来很老套是么？），其中就包括传说中诸葛亮的“丑夫人”黄月英。


这个女人就是传说中的黄月英

再来看看行业内的消息吧。

年底时日本的一些游戏大厂都纷纷开始招募人才，这其中也包括开发《最终幻想》系列的Square公司，实际上国内的游戏人才也一直匮乏并在流失。人才的流失有时也是一种恶性循环，除了抱怨没有好的收入和福利外，如果产业没有一个发展的前景，你又怎么盼望能留住我们的游戏开发人才呢？

台湾大宇资讯在2002年年底宣布裁员，单机游戏市场萎缩后留给网络游戏的并不是一块肥沃的土地，而更是一片杀机四伏的战场。年初时又将有数量众多的网络游戏进军大陆市场。具体情况看看本期“新闻狙击”和“刘言飞语”就明白了。

在文章的最后，我得对武汉津桥学校的左杰和另一个住在北京四路通的读者朋友表示感谢。我实在想给你们用笔写两封回信，但我还是没有写成。以权谋私，在这里占个版面，感谢你们和其他所有没能等来编辑回信的朋友，也祝大家春节快乐。

【第九艺术】

“他们确实也不应当这样做。袒胸露背是皮条客拉客的手段，只有那些游戏不受欢迎的开发商才会采用这样的下流招数。”

——GAMESPOT高级编辑Amer Ajami对游戏展会上许多公司雇用美女推广游戏的做法进行批评。

“在不断变化的娱乐软件市场上，各公司所面对的最重要问题是如何跟随市场和机遇的膨胀与变化作出快速反应，与时俱进，Enix与Square的合并目的即在于此。”

——Enix的官方声明上这样对它的拥护者辩解说。

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

去年台湾省取得佳绩 今年陆续进军大陆

去年台湾省网络游戏界交出最漂亮一张成绩单的游戏是《天堂》。在2002年的前11个月里，这个由游戏橘子代理的韩国作品不仅营收第一（约为18亿4千万元台币），而且会员数（270万）及最高同时在线人数（18万）也都高居调查排行榜的首位。其实这款游戏在许多玩家心目中，网络技术及内容设计的评价都并非顶尖，但它进入网游市场的时间很早，又有持续且稳定的庞大支持者，至今已成为游戏橘子的主要获利产品，其营收不仅占公司总营收的八九成，同时也占台湾省线上游戏市场的六成左右，其最新代理动态甚至连股市都很关注。在韩国和我国台湾省都创下亮眼佳绩的《天堂》，现已决定在2003年进军大陆市场（目前正进行内部测试中），不过该游戏在大陆的运营权确定会由NCsoft和新浪网合资的新公司来负责。向来大家总认为《天堂》在台湾省网游市场之所以能冲到多项第一，成功的行销居功甚伟；而日后《天堂》在大陆市场的表现或许正能告诉我们，到底是游戏橘子真的很会卖《天堂》，还是《天堂》本身就是个容易被亚洲玩家接受的好游戏。

另一个令人关注的焦点来自大宇资讯。该公司在2002年圣诞节当天宣布裁员60人（约占公司员工的18%），主要用意是结束国外单机游戏的代理业务，希望能藉此为公司省下每年5千万台币的营运费用。不过大宇资讯代理的网络游戏部分业务却蒸蒸日上，例如Enix研发的《魔力宝贝》去年在台湾省的营收就有大约3亿台币左右。不过目前更令大家关心的是，Enix即将在今年4月与著名的Square合并，合并后拥有主导权的续存公司是Enix，以致与其关系良好的大宇将可直接获益，预期能得到多家公司都极力争取的Square超级大作《Final Fantasy XI》的PC版网络游戏代理权——只是这么想想，似乎都能听到大宇的收款机铃声响起来了！

接下来要提到是《仙境传说》这个游戏。《仙境传说》因为去年下半年才正式上市，所以在年底营收的统计数字上相当吃亏，不过它曾创下最高同时上线11万3千人的佳绩，而且只是渠道方面的收入大致也有3亿台币左右，后续的表现颇值得期待！这款由韩国Gravity公司研发的游戏在台湾省由智冠旗下的新干线代理，据说台湾省的上线人数甚至比韩国还要多，这让Gravity相当满意，也因此Gravity决定在《仙境传说》2003年进军大陆时，仍让智冠负责经营。如果一切顺利，由人气偶像陈怡蓉和许绍洋主演的日夜恋人电视广告大约本文见刊时已在大陆各电视台播放了。据了解，智冠旗下的《金庸群侠传Online》去年的总营收约为9亿元台币（在大陆4亿，台湾省5亿），《仙境传说》今年是否能有机会能成为智冠的另一部赚钱机器，我们将拭目以待。

说完一些赚钱的网络游戏后，让我们也来关心一下其他相对弱势的厂商和游戏吧。目前在台湾省，由于网络游戏的主力消费族群



是学生，他们通常无法独自申办信用卡来支付游戏费用，所以购买点数卡来付费是很普遍的情形。不过，有些规模较小的公司或不那么热门的游戏，其点数卡可能就难以在7-11之类的便利商店顺利上架，而消费者在难以买到点数卡的情况下，自然去玩的意愿也会大幅降低。于是，7-11便利商店就和多家游戏公司合作，并委托雷爵资讯统筹设计一种游戏"通用卡"，让玩家买一张卡就能对所有已签约厂商的游戏进行开卡及储值，这种卡已经在2002年年底正式推出。

最后，请容忍我还要再以一则与网络游戏有关的事来做这期文章的结尾吧。最近钜崴科技宣布要在1月8日正式推出《大蕃薯麻将馆Online》，在2003年1月14日前，玩家可以获得免费的测试帐号进行试玩。虽然在众多游戏相关新闻中，这只是一则普通的产品消息，不过它在此时出现却令我觉得非常有意思。曾经有朋友告诉我，春节是中国人的大节日，在这个家人团聚的日子里，很多人的家庭娱乐就是打打麻将、赌个小牌之类。不过，也有人放假不能回家，或是放假在家一下子空闲下来很无聊怎么办呢，哈哈，推出网络麻将或扑克牌游戏一定会很受欢迎吧！而事实也证明，一到过年时，一堆麻将、扑克、大富翁之类的游戏，不管做得精致或粗糙，还真的会有一定的销量哦！因此，当我看到钜崴这则显然是冲着春节而来的产品新闻时，不由就发出了会心的一笑。今年过年，如果有人想玩牌却找不到牌搭子的，不妨就上网去找找看吧！



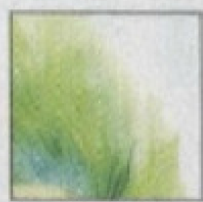
【数字游戏】

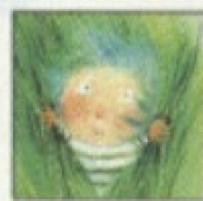
9.1亿： 国际数据公司（IDC）中国总部研究总监武连峰近日指出，根据IDC的研究，2002年中国网络游戏市场规模达到9.1亿元人民币，比2001年增长187.6%。

200： 《神泪》将于1月3号正式开始公开测试，韩国200余名玩家向韩国Inix Soft公司提出申请，要求上海创驰提供帐号，让他们也有机会登陆到我国服务器上，看看我国网络游戏的氛围。目前韩国玩家的要求已经得到上海创驰的同意。

20万： 由Lindows公司CEO的Michael Robertson举办的在微软游戏主机Xbox上让Linux系统运作，奖金高达20万美金的比赛原定2002年的12月30日的截止时间将延长1年，同时Robertson表示提供奖金的人便是他本人。

编辑导语







我一向不养任何小动物，要知道，我小的时候胆子可小了，什么都怕，小猫啦，小狗啦，甚至连大一点的鸡鸭都怕，更别说什么养小动物了。而且妈妈说，有一个这样调皮的我就已经够了，哪还有余力好好照顾那些小生命呢？所以也就不让我在家里养小动物。然而我还是百般坚持地养了颦儿。

它是我从小到大唯一养过的小动物，因为我见到它的时候，它正挣扎着向天空飞去，可总是飞不了多远就摔了下来，我正觉得奇怪，却发现原来那是一只盲鸟。就那样，它一下子打动了我，让我觉得特别怜惜，于是把它给带回了家。

它的眼睛是那种先天性的失明，我仔细观察过，两只眼睛紧紧连在一起，以我当时的能力是什么也不能为它做的。我给它起名叫颦儿，因为它似乎永远都在蹙着双眉。我用棉布为它布置了一个温暖的小窝，希望它能够过得舒舒服服。然而不管我对它是如何地细心呵护，它还是没能熬过那个寒冷的冬季，而我只能束手无策地看着它慢慢离我而去，看着生命是如何结束，就是那一次让我领略到生命的短暂，也是第一次看到死亡之神的降临……

其实那是好久好久以前的事情了，已经在我的记忆中放了那么久，可是我怎么也忘不了，那只小鸟最后对天空的仰望，尽管它什么也看不到，可是我能够感觉到它对于天空的眷恋、对于生命的不舍。如果它走的时候还有遗憾的话，那一定是因为不曾在天空中展翅飞翔过，不曾与轻风嬉戏，不曾享受雨后的彩虹，那么它走的时候一定是只不快乐的小鸟。我不禁有些后悔给了它一个不快乐的名字。

从小就有歌词中这么写：小鸟在前面欢快地带路，或是在文章中经常运用：小鸟轻快的歌声在耳边回荡……你对这些话一定也不会陌生吧。可是我的颦儿却不是这样的，它很少出声，即使偶尔有，也是一两声低沉的短鸣。我想我有些懂它的意思，它对生命有着那么多的渴望，然而生命给予它的却如此沉重。

到现在，我再也没有想拥有其他的小动物，对我来说，颦儿将永远保留在我的记忆中，它的低鸣、它的蹙眉，还有那对天空、对生的向往……所以说，活着真好，能够完整无缺、健健康康地活着简直太美好了……





上弦月
suki@popsoft.com.cn

仙剑奇侠傳二



完整版独家测试报告

■晶合实验室 Semper

红颜弹指老，沧桑为鉴

“仙剑二”的主角，如先前各界传出的消息一样，正是前作中主角李逍遥的同乡——少年王小虎。他的出身注定了剧情的跌宕，也如一支打格的线笔，划定了一个世说纷纭的故事背景。

和李逍遥出道时的寂寂无名相比，王小虎可谓“少年得志”。游戏一开始他就已经是名满杭州城的少侠，帮助官府捉拿盗王查协。举城百姓对他无不赞誉有加，师傅也很满意他的表现，允许徒弟回乡省亲，涉足江湖。刚出师门的王小虎立刻被主角之一的苏媚蒙骗，助她破除天师寝陵的封印。苏媚偷走魔锥，王小虎却成了垫背，差点死于守陵虎煞之口。回到余杭县，王小虎找到正在捉弄村民的淘气孩子李忆如，和她回到仙灵岛。在岛上王小虎见到了李大娘、林月如之父林天南、阿奴、天鬼皇和书中仙，故人相见，难免一番叙旧。林天南邀请王小虎前往参加林家和沈家的比武大会，并说李逍遥届时也会到场公证，王小虎立刻答应了。李忆如则念父心切，跟着小虎哥跑了出来。

两人来到城内，得知粮仓鼠患困扰百姓生计，于是前往调查，清理完所有害鼠之后与鼠族首领鼠八爷相识，并在它的帮助下解决了鼠患。在比武大会上李逍遥并未出现，王小虎却见到了儿时相识的玩伴沈欺霜，她是仙霞派门下的高徒，武功高强，力压林家所有高徒轻易获胜。林天南不悦之下思及爱女，先行离去。李忆如急着寻找父亲，得悉月凉山有熊猫出没后便以为那就是蜀山，不顾王小虎的劝阻私自前往，王小虎大惊之下连忙追上山去。

在山上竹林深处见到苏媚和李忆如同行，忆如告知自己独自上山，在竹林遇险，得苏媚相救。下山后来到碧湖村，邂逅千叶禅师门下弟子喻南松和其师兄刘建。在村中叙话时听到一废宅内传出鬼笑声，众人纳闷之下前往一探，却不料误打误撞解开了刘建被封印的记忆——他竟然是千年前法力高强的妖仙江都王刘建！到此处，王小虎江湖旅途上的第一次考验才真正开始……



火精灵

编者按：

相隔7年，我们终于等到了《仙剑奇侠传二》！

伴随一期期陆续推出的《仙剑奇侠传二》追踪报道的，是读者玩家们的众多“声讨”，“责问”我们为什么不能痛痛快快地满足玩家对“仙剑二”的好奇心。唉，人们总是十分贪心的，不是我们有意吊读者胃口，对于“仙剑二”这样的大作，本刊也希望能够一次性向大家作出全面介绍。此次总算不负重望，在第一时间独家玩到游戏的完整版，希望能够一解玩家对“仙剑二”的相思之苦……

游戏类型	角色扮演
制作公司	大宇资讯
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年1月
编辑期待度	♥♥♥♥♥



鼠标在箱子上会变成手掌形。注意脚手架下支柱的阴影效果，非常好。



荒郊野外。色彩效果极好。右上角的物品对比鲜明。

在我们的记忆中，经苗疆黑白两族纷争之后，李逍遥成为一代大侠，江湖中人无不景仰。“山不在高，有仙则名”，小小余杭县成为了传奇之地，从此处出身的青年们谁都想如他一般仗剑江湖，干一番轰轰烈烈的事业，王小虎也是其中一员。不同之处在于，李逍遥是大侠后代，王小虎则履历平凡，且资质不高，连李大娘传授的“穿云掌”，也要经过勤学苦练方有小成。于是行侠仗义的过程中谨小慎微，如履薄冰，生怕一着不慎，自己败北不说，还堕了一干前辈的威名。然而王小虎离“少年得志”却还差得很远——他没有见过外面的大千世界，资质平平，连修炼上乘武功的底子都是前辈帮他打通经脉才具备的；得到的只是平常百姓的赞扬，却不是武林同道的肯定；李忆如要王小虎偷偷带她出去玩，他都犹豫得要死；一旦得知小猫小狗的名字和自己相同，就尴尬得一塌糊涂。这样的压力下，王小虎真有可能成为一代大侠吗？

王小虎尊师重道，循规蹈矩，忠厚诚实，着实是一个很普通的人。普通人要成就事业只能一步一个脚印，“三分天注定，七分靠打拼”。当他在后山十里坡眺望家乡时，略显疲惫的感叹让记者悚然动容，想到的只有一句话：“人在江湖，身不由己……”

人于天地中，如蝼蚁千万。岁月照样在王小虎的身上留下了印痕。

不可否认，这是一个极为微妙的设定，个人认为也是极为精彩的设定，RPG的代入感，要的就是这种似远实近的感觉。我们相信，在后续的故事中，小虎必会有着不输于李逍遥的表现。

游戏中的女主角苏媚和沈欺霜则各具特色。苏媚是狐妖，而且是“仙剑”中狐妖女的女儿，自出现开始，行为处事上就透着一股隐隐的邪气。几句话就能说动热心肠的王小虎为她卖命，足可见其本事。在妖怪堆里打滚，整天被尔虞我诈所包围，难免会心机深沉，要不怎么能够生存？尽管是妖，苏媚对于不公正的现实却有着强烈的反抗意识，这和她的身世有一定的关系——前作中李逍遥因为赵灵儿失踪，怒闯隐龙窟，诛杀蛇妖男和狐妖女，即便是侠义所为，却未免有武断之处。苏媚的言行举止似乎正是在暗示着剧情的演变趋势，至于苏媚是否能够宽恕李逍遥的做法，而王小虎又如何直面苏媚对他的欺骗，则有待于后续情节的展开。而“宽恕”也正是此次游戏的主题。沈欺霜和林月如一样，出身武林世家，游戏中出场比较晚，着墨不多，仅有几笔淡描，却恰到好处地勾勒出这个全然不同于林月如的女侠角色。沈和王自幼便相识，却极少见面，王小虎对她的好感完全是传统的“先入为主”，寄望于青梅竹马的感情结合，这在游戏中也是一大看点。没有《倚天屠龙记》里周芷若的心计和抱负，一个传统的柔情女侠形象绝对是有滋有味得多，况且在玩家的思想深处，感情这东西最好还是一帆风顺来得舒服。相信随着游戏的深入，感情的戏份会越发精彩。涓涓细流，也能尽展峰回路转，清澈绵长。



雷精灵



热闹的生日会，天鬼皇、林天南、李忆如、书中仙，连阿奴也来了！



注意屋角和石头下的细节处理，没有一点偷工减料。

清风举眉秀，意气作歌

在画面上，记者看到的是细腻的2D效果图。回想《轩辕剑肆》中3D与2D相结合的场景，深爱东方绘画的记者还是欣赏淡雅的唯美画风，而在游戏中出现的地域特色鲜明的新配乐更是这种画面的绝配。在余杭县城和十里坡的场景中，层次分明的地形和色彩缤纷的景物，再现了苏杭“人间天堂”的风貌。在建筑与器件的绘制上和《天之痕》类似，具备了光泽明暗效果。构图则与前作一样，讲究比例协调，对于人物效果的制作，角色的大图画面精致，面部表情变化细微，颇为传神。主角的脸形不再千篇一律，而是各有动人之处，在NPC的绘制上保留了多样的服装和外形。



民居内部。纺车和神龛的大小比例协调，窗口的阴影效果也不含糊。

音轨中保留有几首经典的老曲目，非常亲切，着实打动了记者的心。新乐曲保留了“仙剑”的传统优势，在不同场景各有其特色，与场景整体气氛的配合依然是丝丝入扣。目前出现的曲目已经多达7首，基本让记者挑剔的耳朵感到满意，尤其是青竹林的配乐，犹如南海鳌山的佛唱

一般。看来在“仙剑”之后，狂徒制作组没让大家失望。

不少玩家可能都对前作中BT的迷宫心有余悸，到目前为止，记者在“仙剑二”中倒还没见到有难度的迷宫。部分迷宫需要通过一些机关打开，而且这样的迷宫不在少数。如开始追踪盗王查协时，道路上的缺口必须寻找木板铺垫才能通过，而木板便在身边不远处的脚手架上；到了仙灵岛的地道，要在特殊的机关上放置或取下灵珠才能打开通路。游戏采用键盘和鼠标配合使用的操作方式，这种设定《轩辕剑》系列的玩家可能比较容易适应，特别是拾取物品，如寻取先前提到的木板和灵珠时用鼠标就特别好使。“仙剑”的Fans们如果还抓着键盘不放，可能会漏过隐藏物品和隐藏情节。


遇到了敌人，谈情说爱的兴致马上没有了。

战斗方面，“仙剑二”沿袭了前作的斜45°视角、上敌下友的界面和地图上敌人可见的设定，仍然采用回合制攻击方式，身法高低只对攻击顺序有影响。在攻击选择中，前作中的合击、投掷等特色选项得到保留，还特别加上了用毒和专属攻击系统。

“仙剑”系列脱胎于《蜀山传》之类的武侠著作，剧情不必说自然是江湖恩怨、儿女情仇。系统也按照武侠小说中门派武学的设定，相比前作进行了更细致的修订，使它与我们心目中的武林更加贴近。角色的某些招式不再像前作那样升到固定级别后自动学会，而是根据该套武功的使用次数，使用到一定程度才能领悟，别具特色的设定也比较接近现实——熟能生巧么。



呵呵，又升级了！

在前作中面对敌人攻击只能站着挨打的局面也被扭转了，本作中加入了精彩的反击设定。虽然反击和闪避都是随机出现，不受玩家控制，但能在对方砍过来时反砍一刀也颇为解气，没有谁见过死站着让人打的大侠吧？

前作的很多物品都保留了下来，如神仙茶、孟婆汤之类，功能也没有太大变化，加上《仙剑98柔情篇》里的物品简略说明功能得到保留，玩家不至于因为不了解物品的用途，面对庞大的物品列表而无所适从。

记者这次试玩亲身体验了虎煞、御灵和蛊母系统。虎煞是王小虎的专属系统，主要功能是“吞噬”。在战斗中将妖魔的体力打至足够低之后，便可利用“吞噬”功能将妖魔收化，虎煞在收化妖魔后将会获得力量，等力量累积到一定程度便可以转化为招式放出。而且虎煞系统与奇术系统一样存在隐藏经验值的设定，经验值到达一定程度后就可以领悟新的招式。


小虎遇见了老虎，凶多吉少。

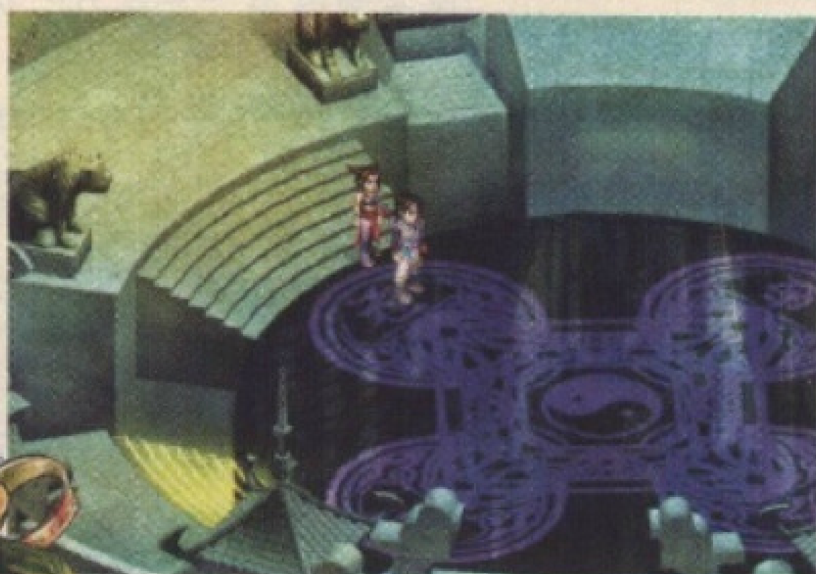
御灵是女一号李忆如的专属系统，主要功能是战斗辅助，由于李忆如的物理攻击能力实在差劲（唉……8岁小女娃儿拿不动刀枪剑戟也情有可原），因此设计小组专门设计出该系统来辅助战斗。御灵系统同样包括水、火、土、风、雷5个属性，属性不同的灵兽能力和作用也不相同，不仅有成长率的设定，还有类似于忠诚度的设定。

老玩家想必对前作中各种蛊虫还记忆犹新，但如果想把各种蛊虫分门别类那叫一个难，没药学系本科毕业估计搞不定。“仙剑二”将前作中用于炼化各种丹药的紫金葫芦与蛊虫的设定糅合起来，创造了蛊母系统。在游戏中获得蛊母后，只要选择其中之一并附着在身上，蛊母就会在战斗中成长，并不时产下物品或蛊虫，如果光靠蛊母自行成长，不仅生产效率低下，也不会有好道具（一定要喂可食的东西，记者曾尝试给它喂戒刀，结果没成功）。

结语

“仙剑”已经成为一个传奇，李逍遥也做了蜀山剑派掌门，而“仙剑二”能否再续辉煌，则要靠它自己。至少，这个牵挂已久的夙梦，腾云归来，并且没有让我们失望。


土精灵


天师寝陵内部，宏大壮观的画风。


太阳下山了，一天就这样过去了……





狙击《盟军敢死队Ⅲ》Commandos Ⅲ

■游侠创作室 刀砍东风

早在《盟军敢死队Ⅱ》前，就曾有消息说，那将是“盟军”系列的最后一部，幸好现在我们又看到了《盟军敢死队Ⅲ》的开发消息。但据Pyro Studios的首席执行官Ignacio Perez说：“现在看来《盟军敢死队Ⅲ》将会是这个系列的最后一部作品，为了报答‘盟军’系列的忠实Fans，我们将用一个完美的游戏来为‘盟军’系列划上休止符！”姑且不论因Commandos而名声鹊起的西班牙游戏制作小组——Pyro Studios这番言论的真实用意，单从字面上理解，这可能是我们能看到的最后一款“盟军”游戏。距《盟军敢死队Ⅱ》发行也有一年了，我们终于又听到《盟军敢死队Ⅲ》的消息，那种迫不及待的心情涌上心头，让我们来揭开它神秘的面纱吧！



编者按：

Commandos一代不知征服了多少军事兼游戏迷，一听到纳粹“A-LA，A-LA”的叫声，肾上腺素就会急速分泌；双目放光，心中暗算着时间差，手中的鼠标常常被汗水浸透；沉迷在难度近乎“变态”的游戏中一遍又一遍祭起“SL”大法，这些应该是大多数“盟军”迷的最普遍特征了。

盟军系列一直受到玩家以及业内人士的关注，在2002年E3大展上稍一亮相就遭到各媒体的“追杀”，我们也收到很多读者来信纷纷询问该作的消息，虽然本次我们报道的资料有限，但我们还会于游戏放出进一步消息后陆续进行追踪“狙击”……

小说一般的游戏架构

游戏背景当然还是耳熟能详的二战，但这次游戏并没像以前那样去刻板地临摹历史，而是在大背景下进行了一定发挥，引用Ignacio Perez的话来说明可能更容易理解一些，“在这部作品中，玩家可能看到小说和电影的混合产物。整个游戏将拥有小说一样的连续剧情，当然也不是那种平淡的叙述，我们将借用大量蒙太奇手法来表现一个完整的故事，当然这个故事现在还是个秘密。不过过不了多久，你们将看到一个完全不同的Commandos作品！”

从以上言论可以看出，那种一幕一幕的过关任务模式在《盟军敢死队Ⅲ》中已经被彻底抛弃，代之的是像RPG一样的连贯剧情，简而言之就是以一条主线来贯穿整个游戏，把各个关卡有机地结合起来，就像一串熠熠生辉的项链，而不再像以往一样只是支离破碎的珍珠。游戏也不再是以前那种Yes or No的选择题——要么任务完成进入下一关卡，要么任务失败Game Over，而是像RPG一样引入了隐藏剧情、支线剧情等因素。举例来说，在以前的历代游戏中，如果贝雷帽不幸遇难那么等待玩家的只有Game Over这一个结局；而在新作中将完全不同，游戏会根据玩家选择来决定剧情的发展，如果贝雷帽遇难或任务失败，游戏不会结束，只会将玩家带入一条支线中，完成和主线不一样的剧情。也就是说，玩家想完成完美结局需要的就不仅仅是技巧了。当然，一些骨灰级的老鸟肯定会为此拍手称快——众多支线为他们提供了一次又一次冲关的动力，也许他们还会为了看到不同的结局而选择让贝雷帽主动牺牲呢！唉，可怜的贝雷帽……

阳春白雪与下里巴人并举

想当年Commandos出现时，业界和玩家欢声如潮，但其中也有一丝杂音——游戏的难度太变态！以至于出现了两种态度截然相反的看法，老鸟们认为游戏的难度愈变态愈好，这样可以尽可能增加他们攻关的乐趣和延长游戏在硬盘中的驻留时间；菜鸟们则认为，游戏固然是好游戏，只是让他们花上四五个小时来完成一个关卡实在是不近人情，当然也有很多玩家陷入了连第一关都无法顺利进行的尴尬境地！

Pyro Studios当然不会希望游戏如阳春白雪一样曲高和寡，于是游戏采用了“动态难度设定”。《盟军敢死队Ⅲ》摒弃了前作中在游戏伊始便让玩家选择“简单、普通、困难”这3个难度级别的做法，游戏会根

游戏类型	即时战术
制作公司	Pyro Studios
发行公司	Eidos
上市日期	2003年9月
编辑期待度	♥♥♥♥½


伞兵从天而降。


戒备森严的庭院。


纳粹闻讯而动。


纳粹徒劳地对盟军轰炸机开火。


逼真细腻的飞机。

据玩家上一幕的表现来决定下一关的难度，即是说游戏是循序渐进的引导型，而非以前那种难度既定型。而且游戏设计师为解决在游戏中的瓶颈问题，也允许玩家在游戏中自主降低难度。以前那种因为一个哨兵而祭起SL大法数十次都无法成功，导致额上青筋突兀，恨得捶打键盘的情形看来以后再也不会出现了。从以上人性化的改变不难看出游戏设计师的良苦用心，以前对“盟军”系列的批评大多集中在“曲高和寡”这几个字上，近乎变态的难度使得多数玩家要么裹足不前，要么使用秘技通关。针对这种状况应运而生的“动态难度”设定，譬如笔者这样的下里巴人程度也可以享受通关的乐趣，真是值得大书特书且福泽众生的设定啊！

名副其实的敢死队

“悄悄地干活，打枪的不要！”用这句台词来概括以前的“盟军”系列恐怕再恰当不过了！这种贯穿游戏始终的风格虽能带给玩家非常紧张刺激的感觉，但长时间的游戏难免会给玩家带来一些压抑感，而且这也不是很符合Commandos的含义。在新作中游戏将尽可能融入别样的风格，当然游戏的总体风格还是隐秘，只是在细节上加入了更为火爆的动作，像吸引三五敌人追踪而来，突然转身一枪引爆油桶送他们去天堂；或在飞驰的火车上突然俯下，让尾随而来的敌人猝不及防撞到隧道口上……

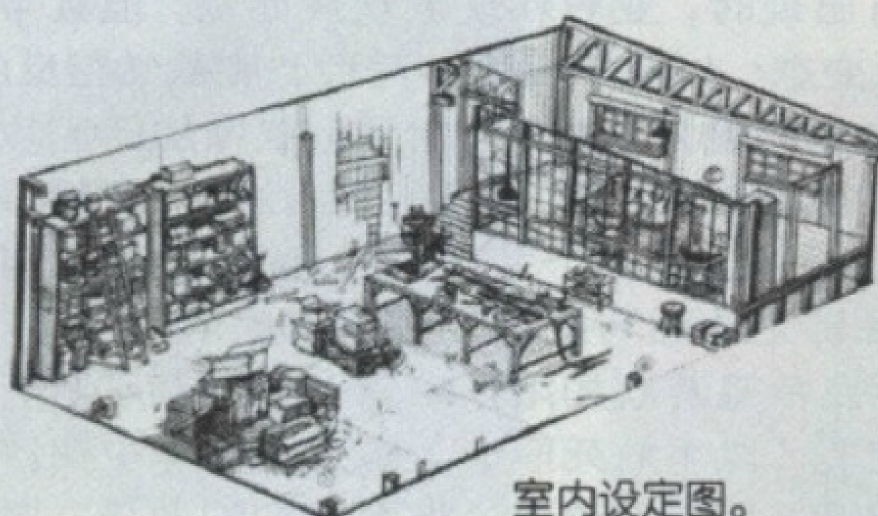
游戏的场景也将更加丰富，相对于前作而言，游戏对室内的作战更加重视。新作延续了上一代的各种操作，相信玩过前作的朋友将会很容易上手。游戏的主人公还是大家耳熟能详的屠夫Green Beret Jack、司机Sam Brooklyn、工兵Fins、水鬼Fireman、狙击手Duke、间谍Frenchy、美丽动人的Natasha以及妙手空空Paul Toledo，是否会有新的角色加入，现在这尚是个秘密。不过为了增加游戏的真实性，Pyro小组在人物表现上可是下了一番苦工，角色的动作将更加逼真。当然，敌人的AI也水涨船高，他们不仅仅是巡逻或站着攻击目标，他们也懂得趴下、蹲下或利用障碍物来躲避你的攻击，主角们的动作则更加复杂，贝雷帽能够跳下矮墙、翻出窗户、借助绳索越过障碍、潜水游泳、攀爬电线杆，反正这位老兄已经越来越能干，只怕可以飞奔着跃过矮墙然后匍匐在地上，留下一群呆呆的纳粹不知所措；工兵则不仅配备了反坦克巴祖卡火箭这样的重武器还拥有各式各样的爆破武器；水鬼的动作更加诡异而且将更加真实，不过潜水氧气瓶在游戏中可是数量有限哦，注意千万不要让他窒息而亡啊！

浓郁的二战氛围

游戏是在真实历史背景下进行自由发挥，而与之相关的一切细节则经过了设计师们的严格考证和精心打造。游戏中出现的武器、车辆、服装、建筑，甚至于建筑的内部构造，都是一丝不苟、精心设计的。

从Eidos在E3上公布的演示动画来看，用“美奂绝伦”来形容丝毫不过。和前作相比，游戏加入大量的动态因素：呼啸而过的轰炸机机群投下密密麻麻的炸弹，地面上遂绽开朵朵火花；战车隆隆驶过，大地微微颤抖，积雪的地面留下了深深车辙；空投的伞兵宛如一朵朵白花，漫天飞舞……游戏的整体画面还是呈现偏冷偏灰的压抑格调，很好地体现了二战时整个欧洲都被纳粹铁蹄践踏，笼罩在灰色恐怖中的氛围。

看看游戏的上市时间，笔者不禁倒吸了一口冷气，掰掰手指算来距官方上市日期整整还有8个月！Oh，my god！天知道这款游戏在8个月后还是不是这副面孔…… P


室内设定图。

三国策Online

三国策 ON LINE

■北京 逸帆

对于“三国”，我想全世界最熟悉这段历史的应该只有国内玩家了，以“三国”为题材的游戏几乎可以信手拈来，那个英雄辈出的年代、那段乱世纷争的岁月曾经打动过每一个“三国”玩家的心；有多少玩家能够将那些历史上著名的战役倒背如流，有多少玩家梦想建立自己的“三国”世界。如今，随着线上游戏的风起云涌，玩家们也有机会在《三国策 Online》中完成自己未竟的梦想。

东汉末年，汉灵帝昏庸无道，创立了中国历史上第一个卖官制度，导致有财势者买下官职后鱼肉百姓、剥削乡里、吏治败坏，以致民不聊生、怨声载道。假此时机，黄巾军起义，各地亦有有志之士集结乡勇。黄巾之乱被平，但已为日后的群雄割据打下了基础。而玩家即出生于此乱世之际，并有幸参与到这段不平凡的历史中来。

《三国策 Online》是一款以策略为主的多人线上游戏，和单机“三国”类游戏雷同。在游戏中玩家拥有内政和军事两大部分，最主要的任务就是一统天下，成为天下霸主，当然也可以根据个人喜好成为谋士或将军。

虽然以策略为主，但如果一款游戏只具备某一方面的因素恐怕也很难与玩家产生共鸣，何况网络游戏中加入RPG升级等要素也必不可少，所以制作者在传统的SLG模式下也融合了RPG的升级系统，玩家可以凭借自身战绩的积累来晋级，也算是凭资历、实力在游戏中获取自己应有的地位吧。

与其他网游不同，多数游戏是通过种族或职业来区别属性的，而在《三国策 Online》中，出生地的选取直接影响到人物属性，比如凉州人体力较佳，而智力则较低。所以在玩家想好自己的发展蓝图后，对于出生地点的选择也需要考虑一下。

相信玩家最为关注的还是游戏中的战斗系统，在游戏中分为行政和战斗两部分，也就是战前准备和战斗进行两部分。在行政部分，游戏采用半即时制，既保证了游戏的节奏，也照顾到玩家使用策略所需的时间，有效完善了战斗系统。而且在游戏中，胜利也并不由兵力的多少来决定，像“赤壁之战”这样的战役也可由玩家亲自上场完成，只要充分利用天时、地利、人和，加之有效的策略，屠杀强敌也许只在谈笑风生间即可完成。既然是游戏，加入一些人为因素、神话效果也无不可，在游戏中，设计人员制作了很多“仙术”以供玩家选择，如此一来犹如神兵相助，不愁敌不可破了。

其实现在的网游较之以前是越来越完善了，或者说越来越雷同了，凡是网游新作多数会搜罗当红网游的优点加以改进，《三国策Online》也不例外。在游戏中也同样出现了宠物养成系统，不过这里出现的可都是一些珍禽异兽，这些神兽的出现会令玩家在这个三国世界中的生活过得更为愉快。

游戏画面与光荣出品的《三国志》系列游戏相似，操作玩家也非常熟悉，轻松上手，界面明了简洁。无论是武将使用武将技还是玩家选择施放仙术，其效果都绚丽多彩，再配以时而激昂时而悠扬的游戏音乐，怎不令人心潮澎湃，热血上涌呢?

还等什么？快快进入《三国策 Online》的世界里，也许你会创建另一个完全不同的三国世界。







游戏类型	线上游戏
制作公司	亘宇股份有限公司
发行公司	第三波
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥♥

“东汉末年，宦官当道……”这样的开场白，已经连呀呀学语的小孩子也知道了……



情归故里

■北京 水袖

东方人的感情比较细腻，恐怕也正因为如此，在东方人制作的游戏中往往十分注重感情的描写，像《情归故里》，虽然没有波澜壮阔、曲折离奇的情节，但却有着一份回到家乡的宁静平和之感，当然还有那朴实真诚的爱情故事。那么且让我们在这个寒冷的冬日，一同体味游戏中的点点滴滴，默默回想远方美丽的故乡吧……



不知道在你的记忆中是否会有这样的画面：夕阳洒下片片金黄，为远远近近的景物涂上淡淡的金粉，秋水伊人凭杆而立，眺望远方，没有人知道她是在等人还是在观景……也许故乡像一个梦，常常梦到却少有机会能够触摸到。很多人远离家乡后便只能把那份思念化作一段轴线，游子是风筝，家乡便是游子身后长长的支持和祝福。不过在《情归故里》中，主人公洋平为完成自己的毕业实习，决定就此机会回到故乡姬神岛担任一个月的小学教师，不但能够完成学业，同时还能一解思乡之苦。故事，也就由此拉开了帷幕。



其实严格来说，《情归故里》并不是一款纯粹的恋爱游戏，因为在这里，玩家最主要的目的不是和故乡那些可爱的女孩子谈情说爱，而是让我们在游戏构筑的田园风光中寻找并体会那一份返朴归真的感动。游戏中出现的几位主要女主角在某种程度上都代表了一段不同的童年记忆，也从不同程度上反映了人们对各自家乡的思念之情。像筱原渚就是那种童年跟随在主角身边的小丫头，青梅竹马的小妹妹，一心爱慕着童年时代的大哥哥，那种纯纯的乡土爱情天真而美好；文化水平不高的板东光粗枝大叶、健康活泼，有着很朴实的爱情观；而27岁的姬神岛小学的保健老师高仓波美，则拥有成熟女性的魅力。不过，上述所列的那些女性角色最后也未必会得到所谓的完美结局。这些与其他恋爱游戏大相径庭的设计，无疑显得与现实生活更加贴近。在这里，没有生离死别的大喜大悲，没有海誓山盟的豪言壮语，但看似平凡的点点滴滴，不正是对幸福的最好诠释吗？



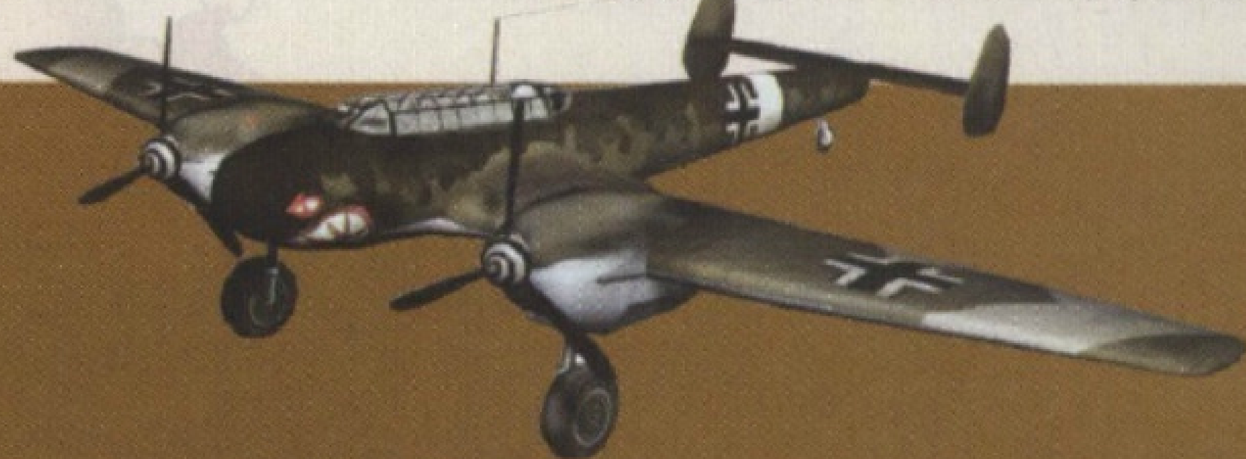
本作的人设与原画为日本颇有名气的插画家KAZZ（只野和子），曾担任《美少女战士》剧场版作画监督的她实力自然不凡。《情归故里》的画风细腻淡雅，用色柔和，基本以水粉画为主，处处流露出带有乡土气息的质朴美感。

同样值得赞许的是游戏音乐，均配以缓慢抒情的曲调，令游戏整体更觉完美。游戏中更有两首世界级的名曲，一为片首曲《献给已故公主的孔雀舞曲》，另一首则是《城南旧事》中的主题曲《送别》。"长亭外，古道边，芳草碧连天……"这是一首曾经为我们年少时广为传唱的歌曲，每当它悠扬的旋律响起，不免让人想起那些曾经一起欢笑的青春脸庞和那离别时的淡淡感伤。

姬神岛——主人公的故乡，是一片代表着纯朴与真诚的天地，虽然与这个浮躁的现实世界有些脱节，却令人无比向往。对于那些离开家乡走进灰黑色都市丛林的人来说，故乡永远是心中的一方净土，而《情归故里》也不应仅仅是一个游戏……

游戏类型	恋爱+冒险
制作公司	Alco Entertainment
发行公司	新天地互动多媒体
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥

虽然以恋爱为主线，但那恬静的故乡氛围却深深令人感动。



战地1942——通向罗马
Battle 1942——Road to Rome

■游侠创作室 Sealaugh

在2002年秋天大作纷呈之际，第一人称射击游戏《战地1942》以其精美的画面、刺激的战斗方式脱颖而出，取得引人瞩目的成功和广泛的好评。其实与此同时，EA已经联合原制作小组Digital Fusion，开始着手其资料片的制作了，资料片将为这款出色的FPS游戏添加更多的新鲜元素，包括更多的地图、更新的战车等。

从名字上可以看出，游戏将在罗马开辟出一个重要的战场，事实上也确实如此。这次玩家将会看到6张新的地图，这些地图上展开的战役几乎都与意大利有关，如著名的胡斯克战役（Operation Husky）、安记奥战役（The Battles for Anzio）、蒙特卡西奥战役（The Battles for Monte Cassino）。每张地图都制作得十分精致，充分体现了意国的风土人情，如意大利式的楼台建筑、地中海的树木、蒙特卡西奥修道院等。由于是在意大利战斗，游戏中也会相应出现两股新的战斗势力：法国军团和意大利军队，这样一来玩家也有了更多的选择。

鉴于玩家提出的“原版战斗武器太单一，没有特色”的意见，资料片中一口气增加了8种“运输工具”和3种枪械，运输工具中有著名的德国BF-110以及英国的蚊式轰炸机，还有意大利的鱼雷艇、英国以及德国的新式坦克及反坦克炮；枪械则包括榴弹发射器、英国Sten轻机枪和最常见的武器——刺刀（终于可以肉搏拼杀了，呵呵）。可能有的玩家还是觉得少了点，但是你知道吗，每增加一种武器，制作者就要多做1000张图，相对于“战地”短暂的运转周期来看，这已经很不容易了。如果大家实在要更多的武器，可能只有等到第2个资料片了。

值得一提的是，游戏换用了最新研制的Refractor2引擎，这套引擎可以更加真实地反映出3D地形，用原话来说，就是“使画面和3D渲染的速度上一个台阶”。换句话说，这次的画面将在原版就已经很不错的基础上再次进步，而对机器的需求却不会有什么提高。

在多人游戏中，游戏将更加强调策略性，可能玩家一上来就孤身面对一大堆坦克，此时是佯攻来引敌入瓮，还是呼喊同伴来支援，就全看玩家的决定了。在单人任务中资料片也做了改进，原先广受批评的电脑AI问题已经得到极大改善，敌人再也不会一古脑地冲上来送死了。另外，这次单人游戏采用了一个“非脚本系统”，顾名思义，也就是玩家在每次完成任务时得到的经验值是不确定的，这样对以后的发展就不一样了。其实这个系统很像RPG游戏中的“非线性任务系统”，只不过被Digital Fusion巧妙地借用过来后又是一番感觉。







游戏类型	第一人称射击
制作公司	Digital Fusion
发行公司	美国艺电
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥½

《战地1942》的成绩有目共睹，相信新的资料片会带给我们更多的游戏乐趣。





Online百战天虫
OnlineWorms

■广东 Along







游戏画面以卡通风格为主，主角还是大家熟悉的那群视死如归的虫子，头圆圆、眼大大，一副可爱又滑稽的样子。游戏中的虫子都十分惹人喜爱，虽然它们不善用文字来表达自己的感情，但它们都有丰富的动作和表情，当它被敌方虫子重击时，就会挥起小拳，摆出一副要报复的模样；当它拿着手雷时，脑子里就会出现把敌人炸飞的情景。目前《Online百战天虫》拥有24幅奇形怪状的地图，包括缩水版的城堡、埋藏万千宝物的海盗洞穴、火力强劲的武器箱子等，而且每个场景都加入了不同的音乐，使玩家能够完全融入这个欢乐、悠闲的游戏世界。

游戏的卖点当然是刺激而有趣的战斗系统，游戏以限时回合制来进行，玩家需要控制1～4条虫子进行战斗，你必须使用有限的武器和组织有效的战术来和敌方虫子一较高下。在战斗中包括七大类40余款各具特色的武器，包括威力较小的近身招式升龙拳、随意遥控的飞天猪、可以把高山移为平地的香蕉炸弹和开洞专用的神圣手雷等。对于高手而言，想精确地把远方的敌军虫子击倒，就必须要在运用武器的同时，计算好力度、方向、抛物线和风向，然后发射，这样才能做到百发百中。战术方面可以说是层出不穷，而且战术不能只照搬别人的心得，还需要发挥自己的想象力和创造力，因为虫子使用武器射击时，可能造成一定范围内游戏区域的不完整，随着地形、位置不同，你的战术也要不断变化和更新，这样才能做一群久经考验的天虫。

在《Online百战天虫》的世界中也有等级之分，当你的虫子部队胜利后就会得到经验和虫子币，得到足够的经验就能升级，等级从最低级的小虫子到最高级的神龙。但一定要记住，经验与虫子的强壮或武器之间没有直接联系，这一点不同于其他的MMORPG游戏，等级不会直接影响角色的能力，只是用来区分初学者和高手。游戏得到的虫子币不是用来买加强实力的战斗道具，因为《百战天虫》的世界是公平竞争的，战斗时双方开始的武器都一样，那虫子币用来做什么呢？答案很简单，就是用来帮我们的虫子装饰，使虫子看起来更加漂亮。

既然是网络游戏，即时聊天系统当然不能少，你不但可以在大厅和别人虫子部队进行交易，在群体作战中，你还可以通过游戏聊天来交流战术，使双方互相协助，共同把目标击退。

久经沙场、终日劳作的你不妨把视野转向这款休闲游戏，进入这个“虫子”的世界说不定会带给你意外的乐趣哦。P

游戏类型	回合制策略类线上游戏
制作公司	TEAM17
发行公司	亚联游戏
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥♥

偶尔从升级练功中解脱出来放松一下，这款游戏应该是个不错的选择。





天堂——火龙窟

■北京 逸帆

在韩国大受玩家好评的大型多人线上游戏《天堂》相信已是国内玩家耳熟能详的了，近日《天堂》再度推出后续佳作——《火龙窟》，为玩家全新打造一个更为惊险刺激的冒险"天堂"。

火龙窟其实是《天堂》1.82版中新增的区域之一，它位于龙之谷东北方，奇岩城的西北方，顾名思义，谓之"火龙窟"自然与火有关。它是一个地形颇像龙之谷的活火山，不但高出低走，还随处有熔岩流动，玩家进入窟中便会陷于漫漫大雾之中，这其实是因为火龙窟中炽热非常，不断有硫磺瓦斯冒出而造成的。在火龙窟的中心地带便是活火山的喷火口，喷火口周围布满熔岩，在最底部有熔岩潭，在那里玩家会遇到最为危险恐怖的火龙巴拉卡斯，如不小心谨慎便有葬身火海龙口的危险。



除火龙窟外，在这个更新的版本中还有"钢铁之门工会"。在威顿村渡江后，到达火龙山山底，那里会有两个大洞穴，进入洞穴后，玩家会看到一扇巨大的钢铁大门，顺利通过此门后，便可进入侏儒们巨大的铁门工会，也就是传说中的"钢铁之门"本营了。这里有侏儒们的居住区和炼铁场，这些狡诈的侏儒们在这里利用横跨地下王国的熔岩之江进行武器和防具的制作和加工，著名的侏儒铁匠大师——里佛宾就住在这里，如果玩家能够克服重重困难找到他，就可能会得到一件绝世兵器哦。



虽然火龙窟是个异常危险的地方，但制作者还是十分贴心地为那些不幸挂掉的玩家准备了一份"厚礼"。想想死后可以在纯朴宁静的威顿村重生，免去长途跋涉之苦，这或多或少也算是一点安慰吧。威顿村是距离火龙窟与钢铁之门工会最近的一个村庄，这里不但有侏儒警卫们的护卫，还可以与其他玩家进行交易，是一个和平安详的所在。

既然新版本以"火龙窟"命名，自然这"火龙"就是终极Boss级的人物了，巴拉卡斯——这只长年生活在地下熔岩附近的火龙是继地龙、水龙以来更为可怕的怪兽，它外皮暗红，全身长满坚硬的外皮，远远望去颇像一座小小的火山，基本样貌与地龙类似，但翅膀略大，能够使用密集的流星雨给玩家以重击。面对如此可怕的猛兽，除了胆识过人之外，如果没有超强的装备、雄厚的实力还是离它远一点好。



在火龙窟中玩家还会遇到不死鸟，这是一种全身燃烧着火焰的巨鸟，能够同时使用5个类似熔岩弹的东西攻击敌人，实力不可小觑。

伊弗利特是一个肌肉型的巨人，样子有点像《神灯》里的灯神，不过他可不是一个善类，遇到敌人只知道用火焰来接招，大有横扫千军之势。

和伊弗利特类似的是熔岩泥巨人，是个有头无脑的家伙，全身包裹了一层熔岩，对付它只需要动动脑筋，不要以硬碰硬。

除了上面提到的几种怪兽外，在《火龙窟》中还出现了火蜥蜴、火焰战士、火焰弓箭手、烈炎兽、阿西塔基奥、爆弹花以及龙蝇等怪物，形形色色强弱不一，尤其是火焰弓箭手着实厉害。笔者只能在此警告玩家，"火龙窟"只是勇者的天堂，却是懦夫的地狱……



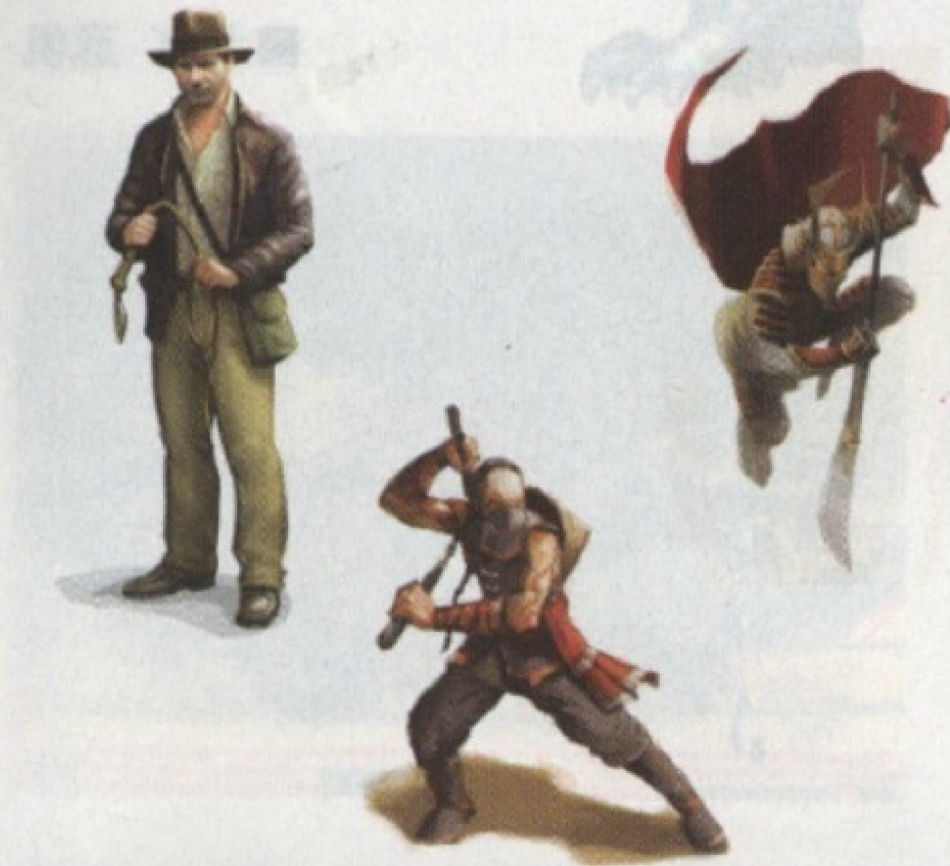
游戏类型	线上RPG
制作公司	韩国Ncsoft公司
发行公司	新浪
上市日期	2002年3月
编辑期待度	♥♥♥♥

有着良好口碑的游戏加上人尽皆知的运营公司，强强联合之下定会产生不一样的火花。

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

印第安那·琼斯与王陵
Indiana Jones and the Emperor's Tomb

■天津 奥杰（本刊特约作者）







《印第安那·琼斯与王陵》是一款俯视角冒险动作游戏，在故事情节上与电影有一些关联，因为游戏的结尾正好是电影的开端。游戏发生在1935年，犯罪团伙“黑龙三人组”的成员与德国臭名昭著的恶棍——唯利是图的阿尔弗雷得·冯·贝克签订了一条秘密协议，答应为他寻找一颗名为“黑龙之心”的黑珍珠。这颗黑珍珠能使佩戴着它的人具有控制他人精神和意志的能力。根据传说，“黑龙之心”被隐藏在已经有2000多年历史之久的秦始皇陵之中。可是要想进入秦始皇陵，必须先找齐神物“龙之封印”的3块碎片，而这3块碎片则被安放在地球上3个不同的地方。

凯元帅是一位富有的亚洲商人，他也从秘密途径打听到有关“黑龙之心”的消息。为此，凯元帅雇佣了琼斯，要他在“黑龙三人组”之前找到“黑龙之心”，并且将其归还中国政府。这个任务不仅危险而且十分艰巨，但对于琼斯来说也是苦中有乐，因为凯元帅的得力女助手，漂亮迷人的梅英将协助琼斯博士来完成任务。有美人相伴，哪还顾得上危险呢？

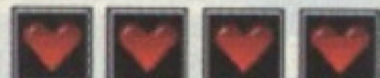
游戏中总共有10个关卡，印第安那·琼斯的足迹将遍及世界各地，其中包括伊斯坦布尔的海底宫殿、15世纪的布拉格城堡、中国的山间要塞、锡兰（斯里兰卡）的潮热丛林。

琼斯在与敌人战斗时还将使用他的传统武器：左轮手枪、鞭子、弯刀和拳头。而敌人使用的武器则种类繁多，不但有各种枪械和手雷，还有一个威力巨大的火焰喷射器，稍不留心便会被烧成焦炭。在武器的使用上，与《印第安那·琼斯与魔鬼机器》相比较，本作做了很大改进。比如，当玩家靠近一件可以用鞭子来触动的物体时，一个特殊的图标将会不停地闪烁来提示玩家。游戏的整体战斗画面看起来非常精彩，也非常真实。玩家在游戏中将会遇到各种各样的敌人，从普通的土匪到技击大师，甚至还有忍者，都是比较难对付的家伙。

除了自身携带的武器外，玩家在游戏中还能使用自己身边的各种物品，如铁撬、树枝和椅子等来攻击敌人，同样，敌人也可以将这些物品作为武器。这样就要求玩家必须小心地观察周围环境与地形，并且计划好如何利用地形优势来打击敌人。

游戏场景中的全部物体都由大量的多边形绘制组合而成，在某些细节方面，游戏制作者也处理得非常精细。另外，由于这是一款俯视角冒险动作游戏，视角镜头的追踪系统还将时刻让玩家非常清楚地看到正在发生的事情。

音乐和声效是相当重要的游戏元素，在游戏中，它们被给予了特殊“关照”。最初有传言说，游戏将完全照搬电影中的音乐，但最终结果是游戏音乐由克林特·巴扎金来创作。这位著名的音乐制作人曾经为印第安那·琼斯系列的全部游戏作曲，他创作出来的音乐极具渲染力，完全能够营造出接近电影的交互性氛围。

游戏类型	动作冒险
制作公司	The Collective
发行公司	Lucas Arts
上市日期	2003年年初
编辑期待度	

看来印第安那·琼斯不仅是位探险高手，更是卢卡斯公司的摇钱树啊。



天机

天機 平石题



■北京 北方

《天机》的故事设定在距今4000年前的神州大地，黄帝和炎帝争霸的数百年后。此时，由黄帝一手缔造的轩辕帝国繁荣昌盛，天下歌舞升平。但是，帝国的几个盟友突然先后反叛，玩家的角色是巫师会的一名成员，同时也是一个初谙世事的毛头小子，将同许多著名的神话人物，如后羿、女娲、精卫等共同面对帝国的这场浩劫，并且在战斗中成长。

在游戏中，不再有即时战略游戏传统意义上的采集资源和造兵生产，玩家所有的动作包括造兵、施法等，都必须通过使用符咒来完成。而符咒的施放需要法力的积累，于是法力就取代了金子木头等成为游戏中必须收集的资源。

圣殿相当于玩家的主基地，一旦圣殿被摧毁，游戏也就宣告失败。《天机》中共有妖、仙、冥、神、人5个种族，分别对应金、木、水、火、土五行，相应的每个种族也都有自己的圣殿，并且不同种族的圣殿拥有不同的异能。

在游戏中，玩家可以使用的符咒是有限的。每一张符咒都以“牌”的形式出现在符咒集中，玩家在战斗之前要先做好一件事，就是从符咒集中选取即将在战斗中应用到的符咒，称为配牌，当然，也可以将已经配好的套牌存储起来。

进入战斗后，在界面下方的牌区，系统会预先给出6张牌，有一个亮点会不停地围绕牌区旋转，每转一圈代表一个回合，每回合伊始牌区中会炼制出一张新牌，牌出现的概率根据你配出的套牌中各张牌占总牌数的比重来决定。

《天机》最大的特点是玩家可以随心所欲地改变游戏世界。符咒所蕴涵的巨大能量除了可以召唤生物、使用魔法外，还可以使你改天变地，用各种各样的方式来影响对手，赢得胜利。

许多神话传说中的英雄将出现在战场上，舜、大禹、后羿、伏羲、三苗等，每个英雄都拥有自己的异能，而且会给自己的部队提供攻防加成。游戏的操控界面与“魔兽”颇为类似，选中一组单位后，他们的头像将出现在原来牌区的位置，并编排成若干小组，玩家可以通过Tab键在不同小组中切换。

《天机》真正的乐趣还在于人与人之间的对战，与传统的即时战略游戏不同，操作的快慢不再是决定性的，而游戏的胜负在很大程度上取决于你对套牌的选择。所谓一物降一物，当你配出一套自以为天下无敌的牌时，很可能敌人只要在他的牌中稍作调整就能使你一败涂地，所以玩家在配牌时一定要考虑到各种情况，甚至根据对手的性格来选择自己的套牌。在《天机》中可以支持4人联机对战，另据开发小组的成员透露，《天机》的战网目前正在开发中，届时多达千人的汇战将会在同一台服务器上展开。 P







游戏类型	联网即时策略游戏
制作公司	英业达集团明日工作室
发行公司	未定
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥(3.5)

洞察天机，运筹帷幄，决胜千里。

COMMAND & CONQUER GENERALS

《命令与征服——将军》试玩小趣
Command & Conquer: General

■游侠创作室 神之影


逼真的3D建筑。

2002年可以说是即时战略游戏划时代的一年，暴雪的《魔兽争霸Ⅲ》和微软的《神话时代》相继发行，老牌的Westwood也不甘示弱，正在开发的《命令与征服——将军》（以下简称《将军》）把即时战略游戏3D化推向了高潮，正是它们的出现，当今的即时战略游戏界进入了“三国鼎立”时期。如今笔者有幸得到了《将军》的Demo，第一时间对其进行体验，《将军》那神秘的面纱终于揭开了……

此Demo没有CG，所以很快就到了选项界面，大部分游戏的选项界面都是一成不变的背景图，连《魔兽争霸Ⅲ》也只是看到几颗陨石反复地从空中飞落，但《将军》就不同了，这里可以看到游戏的战斗画面，一群坦克好像在保护什么东西似的，死守在一个地方，然后遭到对方空中和地面的围攻，精彩画面时常出现。虽然Demo中不能战斗，只能建造和发射核弹，但我们从这些战斗画面不难看出即将发行的正式版战斗框架。逼真的作战单位模型、满天飞的导弹、瞠目结舌的爆炸场面都表现出很高的水平，特别是作战单位爆炸后所体现出的动态效果非常符合逻辑，有时是作战单位飞上天，有时是炸剩的几个轮子在地面上滚动，这些画面对于渴望看到游戏的玩家来说可谓是一饱眼福。


核弹爆炸时惊人的画面。

经过那些画面后，游戏试玩终于开始了，游戏分辨率固定为800×600，只能有限缩放而无法旋转、抬高或降低视角。游戏与前几部作品相比有不少改动：操作界面放弃传统的位于屏幕右侧的垂直面板，而转移到屏幕下方；取消了采矿车，地图上也没有了大片的矿场，取而代之的分别是卡车和补给点，只要把卡车开到补给点处采集资源就可以了；建造不再像以前那样突然从地上冒出来，而是有建筑工人在那里慢慢地搭建，这些都是大众化的趋势致使开发组不得不改变一些传统的东西。《将军》里的建筑跟以前一样，还是那些采矿场、兵营、机场、电厂等，只是变成了3D的而已。此Demo中最令人兴奋的是发射核弹，虽然只能向自己基地发射，但它那惊天动地的爆炸画面和威力至今还让笔者记忆犹新。


改动后的采集资源方式。

笔者玩过《将军》的Demo后，觉得并未体现出其所有的特色，最吸引玩家的还是《命令与征服》系列的悠久历史。不过Demo始终还是Demo，并不能代表正式版，我们还是期待着正式版的到来吧。

游戏类型	即时战略
制作公司	Westwood
发行公司	美国艺电
系统配置要求	CPU 1GHz、内存128MB、GeForce2、Win9X\2000\XP
编辑推荐度	4.5


恐怖分子的基地。


新界面和作战单位。

魔由心生

SILENT HILL 2

探索《寂静岭2》的救赎之路

■晶合实验室 8神经

如果有一天，你收到这样一封信，发信人是你早已死去多年的亲人，而她却要你去某个荒凉而神秘的地方见面，你会怎么办？也许你会惊慌地将信揉成一团扔进垃圾箱，然后假装忘掉这件事。但我敢打赌，最终你还会和我一样，战战兢兢地从垃圾箱中将它翻出来，在记清楚信上的地址后鼓足勇气踏上这趟诡异的旅程——没办法，人的好奇心是无穷无尽的。在《寂静岭2》的开头，当我看到主角詹姆斯收到3年前死去亡妻发来的信件，约他到寂静岭见面这一剧情时，曾单纯地将其理解为一次普通的灵异事件——有什么好奇怪，他见鬼了呗！但同样是在好奇心和对恐怖游戏的偏执爱好支配下，我还是忍不住操纵詹姆斯踏上了揭开谜团的旅程，但我并没有想到，在旅程结束之时，身为游戏主角的詹姆斯得到了救赎，而坐在显示器之前的我却掉入了黑暗；我也完全没有想到，这趟寂静岭的旅途，会完全更新我对恐怖冒险类游戏的看法。



总评 90



如果游戏也能像电影那样区分商业和艺术，《寂静岭2》毫无疑问就是一款艺术游戏。



对配置的要求不低，可随时存档的功能也不适用于该游戏。

● 制作	KONAMI
● 发行	KONAMI
● 载体	CD×2
● 类型	冒险
● 语言	英文
● 环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★

音响：★★★★★★★★★

操作：★★★★★★★★★

娱乐：★★★★★★★★☆

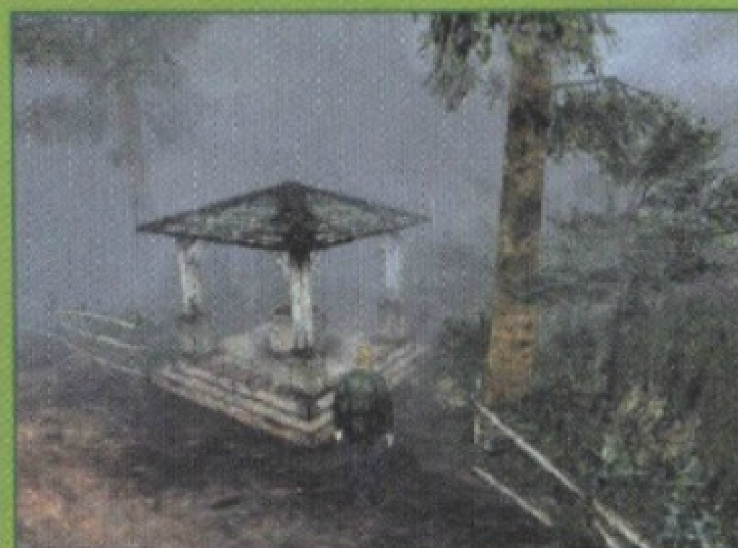
剧情：★★★★★★★★★☆

在自己的内心探索

SILENT HILL 2

《寂静岭》1代早在1999年2月就于PS上登场，1代的故事大纲是男主角哈利和女儿外出度假，不料在一个叫做“寂静岭”的地方发生了车祸，女儿不知去向，哈利为了找回女儿而踏入了到处都是怪物的寂静岭。和《生化危机》系列不一样的是，《寂静岭2》在剧情上和1代并无关联，但有一点却继承了1代的基调，那就是“寂静岭”这个地方并不是现实中真实存在的，它是一个由主角内心的噩梦和罪恶感幻化出来的小镇，当步入这个小镇之时，也就踏上了一条精神上的自我救赎之路。

一个人应该怎样去面对过去犯下的错误？尤其是那些不可饶恕的错误？我想没有人愿意经常从心中揭开过去的伤疤，如果不能面对，那就只有选择遗忘和逃避。但在寂静岭这个地方，最终会把你藏在内心的罪恶抓出来鞭挞。在游戏中，詹姆斯的妻子玛丽在3年前得了绝症，肯定不久将离开人世，得知这一噩耗的玛丽精神面临崩溃，她既不想以即死之身来拖累丈夫，但对詹姆斯的爱又让她对死亡充满了恐惧。长时间困在病房中，玛丽的脾气变得异常暴躁。虽然詹姆斯也爱着妻子，但当看着玛丽变得越来越枯槁，而自己的努力也注定换不来回报时，他内心深处萌发了由自己亲手将妻子杀死的念头，这个想法一旦产生之后就再也无法从脑海中抹去。在游戏的结尾，玩家会在玛丽留下的录像带中看到，的确是詹姆斯自己杀死了玛丽，这也让詹姆斯觉得异常沮丧。实际上录像带中的内容也是詹姆斯内心潜意识的反映，虽然玛丽最后是病逝的，但詹姆斯内心深处的罪恶感却一直让他认为是自己杀死了妻子，在这3年中他一直用这种想法来进行自虐。在寂静岭，詹姆斯面对的一切危险和心灵上的折磨都可说是自虐的变相表现，毕竟寂静岭是由内心的罪恶感幻化出来的世界。最终从玛丽留下的信中可了解真相，这也是玛丽最后一次帮助



大雾弥漫的寂静岭，也是人不可捉摸的内心。



天真的劳娜，在寂静岭中却能找到乐趣。



大火中的安吉拉，走上了自己的归宿。


突然出现的死尸，令人毛骨悚然。


PS2版中的存盘点，在这里变成了摆设。


看看她的眼神，内心绝望无助的安吉拉。

丈夫，让詹姆斯从自己造成的噩梦中摆脱。有罪恶就要受到惩罚，詹姆斯虽然没有真的杀死妻子，但他萌发了这种想法，这样的背叛对他自己和玛丽来说何尝不是一种罪恶，于是他背负着这个枷锁3年，最终在罪恶的尽头——寂静岭得到了救赎，也得到了玛丽对他的宽恕。

从剧情上来看，《寂静岭2》完全摆脱了一般恐怖类游戏的桎梏，从探讨人的内心世界入手，游戏结束之后的那种茫然的感受是以往任何一款同类游戏都不曾带给我的。一个人即便再强大，可战胜所有的敌人，但他却未必能战胜自己内心的恐惧。看过电影《蝙蝠侠》的玩家不知道是否还记得，万能的蝙蝠侠可打败任何恶徒，但他却无法克服童年时目睹父母被杀死时留下的阴影，每当梦到那个场景，他都会满头大汗地被吓醒——可以说，这就是蝙蝠侠心中的“寂静岭”。所以，寂静岭所带来的恐怖感受，绝对不是手持一把哪怕子弹无限的散弹枪就能克服的。

充满暗喻的角色设计 SILENT HILL2

由于寂静岭是詹姆斯心中的恶念而幻化的世界，所以在配合游戏的主题上，每个角色甚至怪物的设计都充满了暗喻，在这点上制作者们表现出了颇为奢侈的态度，每个细节都可让玩家产生联想。不得不提到的是，弗洛伊德的精神分析到最后总是难免会跟性心理扯上关系，而大量使用弗洛伊德精神分析法的《寂静岭2》，在许多地方也都留下了詹姆斯性心理的痕迹。游戏中相当重要的玛丽娅这个角色，便是詹姆斯的欲望化身的角色，她虽长得跟玛丽一模一样，但却健康而性感，这是詹姆斯心中玛丽的理想状态。在游戏中多次看到她挑逗詹姆斯的镜头，这也是詹姆斯心中欲望压抑的一种表现。而她3次死在詹姆斯面前，詹姆斯却无法相救，在让詹姆斯反复体会妻子死亡时自己束手无策痛苦的同时，其实也是由于詹姆斯对妻子的那种负罪感作祟，使他一次又一次让自己心中恶念的化身——铁头人来杀掉玛丽娅，以表示对她的否定。

说到铁头人，有些玩家一定觉得这个脑袋上扣着个蹲式便槽的家伙很是诡异，事实上游戏中大量的怪物看起来都相当古怪，绝对不像一般恐怖游戏中僵尸之类的正统怪物，但它们都的确有自己的寓意。例如一开始那个穿松糕鞋的女体怪，头部和双手都像是被裹在一层皮内，上半身在拼命地扭动，想要摆脱束缚，我们可理解为这是詹姆斯在目睹了玛丽在生与死之间挣扎后心中产生的怪物。而那些由女人臀部和4条大腿拼装起来的怪物，似乎是詹姆斯心中欲念的一种表现，在初次见到铁头人的那个场景，可看到铁头人将隐喻性暴力的动作施加在4腿怪身上（不得不说，这个镜头非常恶心）。而护士怪和医院的肮脏则完全表达了詹姆斯心中对医院的一种憎恶，后来医院突然变成了监狱，将玛丽娅关在里面，也说明了这个问题。至于铁头人，游戏后期有一段说明他的形象是来自于古代的行刑者，实际上他就是詹姆斯内心中恶念的化身，想要杀死玛丽的念头形成了行刑者，而这个家伙反过来又开始对詹姆斯进行攻击，他的表现完全符合詹姆斯的潜意识。至于他头上的面具为什么会是个肮脏的便槽……这一点还是不要继续探讨了，免得又要请出弗洛伊德他老人家（注：认为那东西是便槽纯属笔者个人看法，网上是有其他不同意见的）。

再来说说游戏中其他的配角，安吉拉、胖子埃迪都是和詹姆斯一样的人，他们同样是为了找到对内心罪恶的救赎而出现在寂静岭。我们可看到这两位的命运比詹姆斯更惨，他们的罪孽更深，结局也只有选择死亡。安吉拉是个神经衰弱，但又很容易歇斯底里的女人，第一眼看见她就能感受到这一点。她从小就遭遇家庭暴力，甚至还遭到了父亲的性侵犯，最终她将自己的父亲杀死，并放火将房子烧掉。虽然游戏中没有交待她的母亲是怎么死的，但她既然说来寂静岭是为了找到自己的母亲，因此可能是她在癫狂状态下将母亲也一并杀死了。安吉拉的结局是走入火中自焚，她只能这样来得到解脱。而埃迪是个从小被人歧视的胖孩子，他本来性格温和，但在一次冲动之下杀掉了嘲笑他的人，从此他找到了寻求快感的方法，那就是杀人。在游戏中他的结局是被詹姆斯迫不得已打死，杀人者必被人杀，这也是最适合他的结局。而那个小女孩劳娜，她在寂静岭中自由行动，还是帮助詹姆斯完成救赎的重要角色，这样一个天真无邪的小女孩会有什么恶念呢？所以寂静岭对于她来说和其它地方没有任何区别。

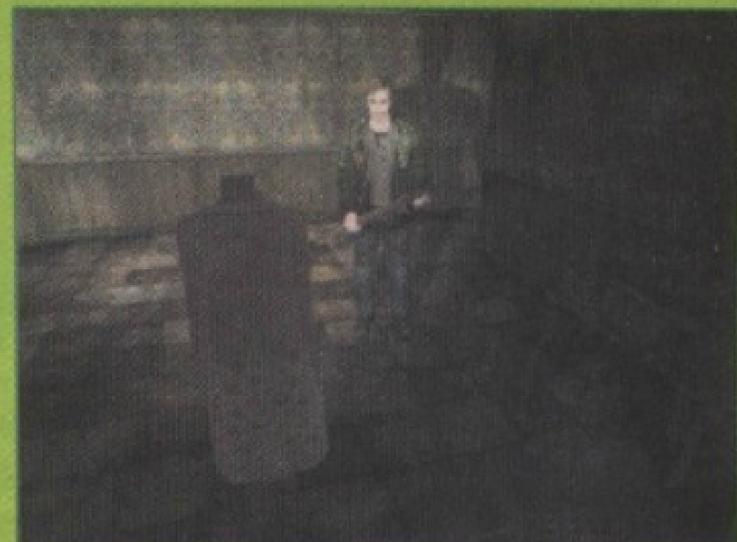
角色设计是《寂静岭2》中最出彩的环节之一，读懂了每个人的故事，也就读懂了“寂静岭”。

可用心去感受的气氛营造 SILENT HILL2

虽然《寂静岭2》并不是一款以视觉效果来突出恐怖感受的游戏，但游戏中对气氛的营造仍然无可挑剔。迷雾与黑暗，这是寂静岭中的两大特点，即便是在白天任何时段，寂静岭这个地方都是大雾弥漫，基本上只能看到前面10步之遥。在这样的大雾中，一个人在空荡荡的街道上行走，突然看到面前的地上有条长长的未干血迹，一直延长到前方的大雾中去，这时你会有什么感觉？而走入室内以后，漫长而又狭窄的通道前方被黑暗笼罩着，两边的墙壁和天花板支离破碎，到处都是肮脏的血迹，前方又会有什么未知的恐怖？这样的压抑感也让人几乎喘不过气来。这一点跟《鬼屋魔影4》利用浓黑的环境来营造气氛的手法颇为相似。而制作者们也并没有忘记不时玩弄一点噱头，例如当你突然听到前面的拐角处发出怪声，走上前去赫然看见通道前方的栅栏另一边一动不动地站着个披头散发的怪人，全身上下血肉模糊，直盯着你，但却苦于无法通过栅栏去狠狠敲他几棒，并怒骂："叫你丫吓人！"一转身后却发现那怪人突然不见了，这时心中真是郁闷无比。又比如当你第1次走入一个房间，什么异样也没有发现，当你稍候再次进入时，却发现电视机打开了，屏幕上闪动着雪花斑，而先前电视机前面空无一人的沙发上却多了个死状极惨的人，地板上就像用拖把蘸血拖过一样乱七八糟，这时我想除了赶快离开这里之外你不会有其它的念头。

另外，游戏的运镜方式也是一大特点，许多玩家对游戏中不停晃动的镜头感到不适应，许多人甚至觉得头晕起来，于是早早就停止了游戏。但事实上这恰是恐怖游戏的特色之一，例如在开门后再跑过一条通道，这样短短一段路可能会切换3种视角来表达：在开门之后镜头正对主角面部，开始向前跑动时切换到俯瞰的视角，在跑出几步之后镜头才切换到对着主角的背部，也就是说现在才能看到正前方的情况。这样的运镜虽然会让人头晕，但玩家也就无法在开门后一下子尽览前面的场景，了解前方是否有异状或敌人，因此在踏入门内的好几秒钟内还紧张无比。笔者甚至有一次在切换视角时被突然跳进画面内无头的服装人偶吓得叫出了声，这就是视角切换的作用。低成本恐怖电影《女巫布莱尔》之所以能取得成功，用手提摄影机拍出的类似摇晃镜头来表达紧张感受就是原因之一。不过在《寂静岭2》中，在比较宽阔的场景里是可让玩家自由切换视角的。确实感到紧张的玩家，不妨随时把视角切换到前方去，以对即将应付的情况了然于胸。

最后提一提游戏的音乐，两首吉他主题曲可谓天籁之音，舒缓而忧伤的曲调令人消魂。建议有条件的玩家都上网去下载来慢慢欣赏！


无头的模特模型，给人诡异的感觉。


医院变成了监狱，囚禁住了欲望。


铁头人，恶欲的化身。

PC版的缺陷所在 SILENT HILL2

有玩家反映说PC版《寂静岭2》的画面过于精细了，感觉没有PS2版好。这是一个见仁见智的问题，在PS2版中屏幕上会出现很多雪花点，使得画面看起来有老胶片的那种陈旧感，这是故意让画面变得模糊不清，以达到令人心烦意乱的效果。还记得电影《午夜凶铃》中那段看了之后7天即死的诡异录像吧？屏幕上也是不停地有雪花点闪过，配合模糊而神秘的画面，一种不可探测的恐怖感油然而生。PC版虽然针对PC的强大机能而优化了画面，但仍然应该保留一个恢复PS2版模糊效果的那种开关，以对应不同口味的玩家。另外，随时存档的设计是个败笔，大大降低了游戏的难度和恐怖感，试想每开一道门之前都可存档，那还有什么乐趣可言？虽然PC玩家早已习惯了这种设计，但KONAMI的确不应该在这一点上也"入乡随俗"。

回头来看，同为著名的恐怖冒险解谜游戏，《寂静岭2》和《生化危机》之间却没有可比性。《生化危机》更着重于娱乐性的表现，就像相声中所说"你不笑我就胳肢你"一样，你要是不害怕，我就突然跳到你背后大叫一声来吓唬你，玩家觉得恐怖的感觉多是因为突然受到了惊吓。而《寂静岭2》却是直击你的内心，每个人心中都有个寂静岭，只要你心中存在着恶念。这款游戏蕴含着浓厚的人文精神注定了它不会被一些低年龄段的玩家所理解，而那些喜欢做英雄的玩家也不会对《寂静岭2》产生太大的兴趣，因为寂静岭中永远也不会有超级英雄，能看到的只有那个丑恶的自己。

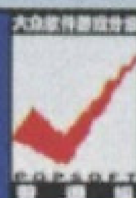
游戏中的詹姆斯终于得到了救赎，而游戏外的我将何时走入审判自己的那个寂静岭中去？ P



渐入佳境的乐趣
评《天王》
我是孤独的勇者

■晶合实验室 北四环组

总评 83



😊	画面出色，操作简便容易上手。一些机关的设定较有乐趣，“魂”系统的设计十分新颖。
☹	砍杀的爽快感不够，音效平平，游戏中还存在着一些Bug。
制作	西山居
发行	金山软件
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	中文
环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★

一直以来，国产游戏留给玩家印象最深的莫过于武侠角色扮演和即时战略这两大传统类型，而西山居的《剑侠情缘》在玩家眼中也是弘扬武侠文化的代表作之一。但到了2002年，国内各游戏厂商开始向更丰富的游戏类型涉足，继昱泉国际推出第1款3D在线格斗游戏《流星蝴蝶剑.net》和欢乐亿派的第1款国产FPS游戏《大秦悍将》之后，西山居也踏出了试验性的一步，于2003年初推出了他们的第1款3D动作冒险游戏——《天王》。有一点一开始就吸引了玩家的注意，《天王》的3D开发引擎是引进LithTech公司著名的《无人永生》开发引擎，这个引擎曾受到过国外许多权威游戏媒体的好评，这似乎预示着《天王》是一款起点不低的游戏，事实上游戏的画面效果的确十分出色，可和国外许多3D动作游戏大作相媲美。但西山居毕竟是第1次涉足到这个领域，《天王》能否在动作游戏最关键的动作难度挑战性和格斗爽快感上交出合格的答卷？



可忽略的剧情和新颖的格斗系统

《天王》的剧本据说是改编自一本网络小说，笔者虽然没有看过，但仍然认为，是否了解剧情对通关这款游戏的影响并不大。这也是动作游戏共有的特点，玩家的乐趣并不在体验剧情上面。所以笔者在打完六七关之后甚至都不知道自己操纵的主角叫什么名字，还是翻了说明书才知道他叫做“牙”，是天王族首领的弟弟，为了反抗邪恶的修罗族首领罗帝，而出发寻找8块传说中的神谕石。虽然“牙”的长相就是武侠游戏中不折不扣的英俊小生，但从剧情中还是看得出来游戏的背景是改编自印度神话中“天龙八部”的传说，由于玩家在游戏中只需要努力去寻找一块又一块的神谕石，所以剧情的确可忽略不计。


视角拉近以后，主角的动作更显魄力。

《天王》的特色系统“魂”值得一提，这个系统也是游戏中整个格斗体系的支柱。在游戏中每杀死1个敌人都可得到一定点数的“魂”，积累起来的“魂”可用来换取学习新的武学招式，或用来换取更高的生命值或体力值的上限。这有点像一个变相模仿RPG游戏中杀敌积累金钱购买道具的系统，杀死敌人后他的“魂”会自动飞到主角身上积累起来。在游戏中看到“魂”的点数不停积累是一件很爽的事，毕竟游戏中可学习的武功招式有10余种，有的单1招就需要用非常多的“魂”来换取，而在游戏中尽快提高HP的上限也是非常重要的，那么辛辛苦苦挣来的“魂”究竟应该用在哪里就提供给玩家不同的技术选择。这个设计本来十分巧妙，但遗憾的是游戏中另外一些设定的失败却间接导致了它变得有些形同鸡肋，这也是接下来要谈到的。


墙上的阴影会随着人物的动作变化。



在难度的设定中缺乏格斗技巧的元素

作为一款动作冒险游戏，《天王》并没有什么解谜元素，在每拿到新的神谕石就可过关的前提下，游戏过程中只需要挥刀砍杀，一路杀到关底即可，并不存在找什么钥匙开什么门的谜题设计。那么，磨练动作的技巧性、逐渐挑战更高的难度就显得尤为重要。在这方面，《天王》吸收了不少同类游戏的优点，举一些例子：在游戏中后期，练好跳跃技巧成了过关的关键，许多地方都有像《马里奥》系列里那样飘浮在空中的浮台，有些不仅会上下左右飘浮，而且在踩上去之后还需要迅速跳离，否则就会一下子沉到岩浆里面去，这需要连续地准确跳跃来通过；有些有坡度的道路上，不仅要面对面前的敌人，而且从斜坡上方还会不停地滚落巨大的石球，主角需要在石球滚来将自己碾死之前赶快躲到路边的凹槽中去（这是《古墓丽影》中劳拉的拿手好戏）——当然，在这之前还得赶紧摆平纠缠自己不放的敌人，那些家伙可是一点都不怕被碾死的。这些设计都需要玩家以眼疾手快的操作来度过，符合一款动作游戏所需要的标准。但除此之外，游戏中敌人的表现就有些不尽人意了，尤其是在前几关，那些傻乎乎的僵尸除了站在那里让你去砍之外简直没有丝毫存在的意义。而另外有一种叫做夜叉魔的家伙则是相当失败的设计，在游戏中它是一种会在死前分身的怪物，如果玩家认准了要把它们全部消灭的话，那么绝对会导致一个结果——哪怕初始对手只有1个夜叉魔，但到了5分钟之后就会有一堆围着你。这是否很危险呢？其实一点也不！这里就得牵涉到游戏中另外一个不佳的设计，就是最普通的连环4击（也就是连按鼠标左键4下）实在是太强了，前后左右都可攻击到，不仅一但施展自己就没有丝毫破绽，而且最后用刀劈向地面的一击具有非常宽广的杀伤范围，可将周围的所有敌人都打倒在地，根本无法对玩家形成反击。以第1关劈杀夜叉魔为例，笔者曾有次用这连环4招对着1个夜叉魔砍了不到10分钟，结果轻而易举就杀掉了分身出来的数百个夜叉魔，挣到了1000点以上的魂。幸好这种怪物只在第1关出现，否则要挣“魂”的点数实在是毫不费力。所以游戏中并没有大量学习其它武功招式的必要，只是有时候在面对会远程攻击的敌人时，学习一招突进的技巧来拉近和他们距离即可，因此“魂”的点数基本上可选择加在HP的上限上面。这就是前面所说的，“魂”的系统虽然很有乐趣，但普通技的过于强悍让学习其它招式的设计有些形同鸡肋。



连环四击的最后一招，攻击判定实在太强。



因为砍夜叉魔，第一关就杀掉了600多人。



每个必杀技都有详细的出招说明。



瑕疵不可不提

作为西山居在动作游戏领域初试牛刀的作品，《天王》中的确有一些不尽人意的缺陷。试举几例：游戏中“牙”的武功是采用动态捕捉技术，请专业散打高手协助制作而成，看起来非常漂亮，但遗憾的是电脑对手的动作就过于呆笨了，怪物们不是抓就是咬，距离远一点的就吐火扔斧头，总之攻击方式非常简单，只有少数Boss的动作多样化一点。虽然这从侧面突出了主角的英武非凡，但这毕竟是一款动作游戏，玩家希望在游戏中体会到技击时你来我往之间的美感，而不是单纯的砍沙包；再加上狂点鼠标就可击败对手，《天王》在技击快感方面的设计比之前两年的动作游戏大作《奥妮》还存在着不小的差距。此外游戏打斗时的真实感太弱，当砍中敌人时并没有让玩家感到过瘾的“质感”，而像在切纸片。其实这一点并不难做到，配合撕裂效果真实的音效和在命中敌人的部位增添火花和血花就可让砍杀的感觉更真实——千万不要认为这样做过于血腥，事实上如果一部武打片中没有“噼噼啪啪”的打斗音效，你也肯定会认为屏幕上那些功夫高手一拳打出的力量其实比自己也高不了多少。

另外，在《天王》中敌人往往实行人海战术，这也算弥补了在单兵作战中敌人太弱的缺点，如果敌人采用远近攻击的配合，就使得游戏仍然具有一定的挑战性，不过，这都得在游戏数关之后才能表现出来。

在《天王》推出之后，一些玩家表示《天王》并没有达到他们的期望值。事实上《天王》的确是一款慢热型的游戏，在经历了开始两关的过于简单之后，游戏的难度逐渐提升，能渐入佳境地体会到动作游戏的乐趣。此外，由于游戏采用了LithTech引擎，因此在画面的表现上非常出色，这也是游戏的一大亮点。不过，在这个可供选择太多的年代，一款游戏不能在开始半小时内吸引玩家的注意，就很容易被一些急性子的玩家请出硬盘去，我想这也正是《天王》面临的难题。 P



半空中跳棺材的机关，十分刺激。



跳跃浮空平台，动作游戏玩家的拿手好戏。

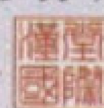


滚石来了，快找路边的凹槽躲进去。

寰神结

■辽宁 枫红一刀流
（本刊特约作者）

天地劫外章



《寰神结》是天地劫系列的第三部，故事时间倒是发生最早的，人物与《幽城幻剑录》有所关联，如葛云衣和高皇君在两部作品中都有出场，是重要的衔接人物。而《神魔至尊剑》的时间又在《幽城幻剑录》之后，其贯穿人物是夏侯仪。但汉堂系列游戏所秉承的传统是"相关但又独立"，即使没有玩过前作，也能够完整地享受一个故事，像《炎龙骑士团》和《致命武力》系列的每一部续作皆是如此。天地劫的三部曲风格比较一致，从炼化系统、武功系统、五内分配以及道具系统都几乎相同，所不同的是谜题设定有所改善，较之前的两部来讲事件的提示要多一些，迷宫也大大简化了，而分支剧情则相对少了一些。《寰神结》的机关和谜题占了很大比重，有机关谜、音乐谜，还有考验玩家逻辑思维的审判谜题，其中较难的有黄陵九宫格和太玄谷迷阵，需要很长时间才能研究出规律，玩家只要按照攻略的步骤来解就行了，如果解错可读进度重来，至于原理很复杂就不必深究了。幻神林的音乐题是随机的，考验的是玩家的眼力和听力，这里要靠玩家自己来尝试完成。游戏中较重要的隐藏剧情有神密商人事件、两百块帝国，还有以古剑龙皇来增加邪煌霸剑的威力等，这些剧情大都有时间上的限制，希望玩家照攻略的提示顺序来完成，如果错过时间就失去触发的机会了。

魂惊一梦 古剑存誓愿
剑封三家 慈师溯因缘

弥漫着凝重怨气的幽冥，一柄古剑在蓝煌中旋转着，空中响起经久不息的誓愿："辰机已至，天命者终令吾脱缚。女娲族裔，吾将毁天灭地，誓雪此仇怨……"

在师妹高皇君的轻唤下，殷千炀终于从忘剑峰的练武场上醒来，回忆梦中情形已是朦胧不清，但那种令人不寒而栗的声音和感觉，却缠绕在心头挥之不去。看着高皇君关切的神情，他只道是练剑走火入魔才在昏厥时发了噩梦。稍作休息后，听师妹说师父有事传唤，于是两人一起赶往青云殿。在天玄门的大殿见到掌门师父方震岳，师父劝他不要再偷练诛天剑阵了，这剑阵虽然威力强大但容易使人迷失本性，接着交给他8张卦符让他到悟心洞取镇魂令。来到洞口高皇君遵照师命送来5份金创药，听他说奉了师命要进洞闯阵大觉有趣，殷千炀便同意她随行进洞探个究竟。

在悟心洞中听殷千炀讲解了一番游戏的操作技巧，打败一些符偶后两人开始破解八卦谜题。调查洞



总评	88
制作	汉堂国际
发行	智冠科技
载体	DVD×1
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面	★★★★★★★★☆
音响	★★★★★★★★☆
操作	★★★★★★★★
娱乐	★★★★★★★★☆
剧情	★★★★★★★★★☆
配置要求	CPU：Pentium Ⅱ 300MHz 内存：64MB RAM 显卡：8MB以上显示卡 硬盘：2GB



悟心洞谜题解法

里的8根柱子，然后按乾、兑、离、震、巽、坎、艮、坤的顺序将8张卦符贴到柱子上，走到中央的石碑前念动引焚聚火之咒，8根石柱上发出幽蓝的火焰，石碑上射出一道太极图符打开了前方的石门，进入密室找到1块飘浮在半空中的令牌，殷千炀将手探入结界之内拿到了镇魂令，他非但没有受到禁制的抵制，反而有莫名的沉静感，原先心头的浮燥炽焰似乎都消失殆尽。

出了山洞来到中庭遇到师父，他让殷千炀妥善保管那块令牌，它是上古神器的锁钥。那件神器名为九仪天尊之剑，是当年黄帝用女娲补天所遗的七色石炼成，凭此号令天地神魔并大败蚩尤，后来此剑沾染蚩尤元魂以为不祥，黄帝便将此剑封于剑匣之中，并选三大灵穴镇伏，只有同时据有3块令牌才能解除此剑的封印，每隔一个甲子这把剑就要转换灵穴重新封印。师父同时嘱咐他以后不要随便信任他人，所谓人心难测不得不防。接着交给他另一件任务，下山前往斩龙台地下的荒之剑冢，将剑匣和镇魂令取出，到濮阳城与紫云派会合，再将剑匣转移往恒山的阳之剑冢。在下山前先到青云殿的后面探索一下，在过道和藏经阁找到琉璃魂晶和银两，储物室里有金创药和储存点。

下山后往西南行走不远即是斩龙台，在圆台上有足以致命的谜阵封制，那8只铜狮按八卦方位排列，阅读地上的文字后再用八卦咒盘测定气脉流向，然后根据提示在乾艮离巽4个方位的缺口处点击右边狮子，在坤兑坎震4个方位的缺口处点击左边的狮子。如测定的顺序为离、兑、巽、坤、震、艮、乾、坎，那么破解的方法为离右、兑左、巽右、坤左、震左、艮右、乾右、坎左。注意方向要看主角的左右手，如主角面对玩家，左即是屏幕的右边。每次测定的顺序并不相同，只要掌握这个规律就可破解了。如果玩家破解有困难，可以连续点击铜狮触动禁制，数次之后高皇君会跳出来帮你解开这个阵法。

将8个方位的机关解开后，随着轰隆一声圆台上现出一道阶梯。进到荒之剑冢的石洞，看到石壁上有荧荧发光的玉石，高皇君好奇之下上前触摸，几只剑魂从中突现，打败它们后继续前行。穿过密道进入剑冢密室并使用镇魂令拿起了剑匣，两人于是决定动身赶往长平镇，再由那里搭船到濮阳。就在两人要离开的时候，殷千炀忽然听到一个神秘的声音唆使他带着剑匣逃走，高皇君发现他的表情略有异样，在她关切的追问下，殷千炀只道是此地灵气过盛因而心神恍惚。



斩龙台谜题解法



荒之剑冢密道图1



荒之剑冢密道图2



荒之剑冢密道图3


荒之剑冢密道图4



碧眼金瞳 轻舟邀仙子 美肴香醪 沉醉遗剑匣

长平镇在忘剑峰的北边，高皇君说由这里搭船往濮阳很方便，不必着急赶路，不妨多休息一下。在镇上买一些药剂和装备，然后到码头找到一只船，却四处望不到船夫的影子。与药铺外的镇长谈话，得知船夫方老三到长平镇东北的树林里去了。出镇后走不远听到树林里有哀嚎声，循声过去见一中年人摔伤了腿仆倒在地，于是将他扶回镇上找镇长诊治，得知这个人就是要找的方老三。方老三知道两人要前往濮阳，说要先去填饱肚子再送两人过河。来到码头，方老三也酒足饭饱地赶来了，只是身边多了个身着异服的女子，商量着让三人一同乘船渡河。尽管高皇君出于安全考虑有些异议，乐于助人的殷千炀还是爽快地答应了。

上船后殷千炀凝望着江面若有所思，在高皇君的追问下，才表明要去找那个异服女子聊天，能够同船而渡也算是一种机缘，高皇君听了一时间心里五味杂陈。两


醒来时那个双儿已鸿飞冥冥了，师父所托的神剑也被她带走了。


与这个老婆婆谈话可得知小豆子的下落。


在客栈门口，胧夜送给殷千炀一件可炼化道具的宝贝。

人的谈话不想早已被那名女子听到，交谈之后才知道她名叫双双，于是备上清酒小菜，殷千炀和这女子对饮起来，在对饮中双儿不时流露出伤感的情绪，殷千炀却不解她言语中的意味，喝不多久便伏案大睡起来，那边厢高皇君看两人言谈甚洽，心中苦闷的她一人跑到船尾独酌起来，不久也酩酊地醉倒在甲板上。

醒来时身在濮阳城的客栈里，高皇君守在床边，而那个双儿已不知去向，原来是她在昨夜的酒中下了迷药并带走了九仪天尊剑。殷千炀得知真相内心深深自责，由于自己一时疏忽而铸此大错，回山的话一定会受到师父的重罚，为今之计只有和师妹一起去找回神剑。要寻找剑匣的线索须先避开紫云派的人，不想刚走出客栈就在街上撞到大师兄应奉仁和紫云派的掌门穆宗时，殷千炀交不出剑匣一时无措。那边应奉仁道出他被女子骗去剑匣的事，穆宗时闻言大发雷霆，为了平息他的怒火，殷千炀发誓在10日内寻回神剑，否则自绝以偿其罪。

待紫云派的人离开后，殷千炀质问应奉仁何以对丢失神剑事如此清楚，好像亲身经历了一般，应奉仁却自称一路尾随护卫，三言两语搪塞过去，殷千炀听了心中不快拂袖而去。高皇君连忙随后追上，由西城门来到码头找到殷千炀，得知他生气是因为大师兄暗中监视，眼见神剑落入他人之手却不肯出手相援。高皇君见他愤恨不平的样子温言相劝，正说话时听旁边的商人提起那个异族女子曾背着诡异的剑匣经过这里，并且她曾向城中的一位白胡子老头问过话。两人于是返回到城中，在城中西门附近有一个倚墙的小混混，与之对话数次可进入赌场，在里面的暗黑擂台赛中与怪物挑战，打赢比赛可得到暗黑武霸的称号，得到时幻砂、明光神铠、八络血参、冰荷仙实、熊王金胆、灵泉玉露、迅神五书和鬼神天酿等宝物，另外还有猜大小和精怪竞走等小游戏可玩。在城中的当铺前遇到一个要典当妻子心爱首饰的青年，与其对话4次后会问殷千炀是不是要买他的首饰，这时会有两个选项，如选“1500两买”他会说你是个识货人，只需500两就可买到朱蕊晶花；如果只愿出500两买，他会说你不识货并强行收你1500两。

侠肝剑胆 少年越重狱
慧质兰心 才女殉悲情



在城东街道上找到提着鸟笼的赵老，他不肯轻易透露双儿的去向，除非能破解他的两道谜题。听了第一道谜题殷千炀百思不得其解，于是决定到城中寻找能破解此谜的人。在十字路口有个中年文士正在教训儿子，听他说太守千金莲儿慧洁伶俐，猜谜尤为拿手，只是太守府非寻常人能进，文士提示可找小豆子帮忙。来到城东南的院子找一位老婆婆谈话，得知小豆子经常帮她收药材。正说话间小豆子果然赶来了，和他一起来到后花园找到莲儿姑娘并得到谜底。赵老提示双儿的去处为“氤氲袅绕，谷中栈道”，殷千炀不解，于是恳请他出第2道谜题。来到太守府后花园看到一个叫高戚的男子正和莲儿说话，原来他们是一对有情人在此幽会。得到谜底后太守出现将两人连同高戚一起赶出府外，看来他不愿意女儿与外界接触，尤其对于高戚很不喜欢。离开太守府后高戚郁郁不乐地喝酒去了。这时来到客栈找他谈话，得知他是修炼千年拥有化形能力的黑熊，本来茹素养性收敛杀气，却在泰山被猎人围捕，满身伤痕的他恰被莲儿姑娘所搭救。后来他化为人形来到濮阳时与莲儿姑娘再次相遇，从而展开了一段恋情。听他倒了一肚子苦水后，得到一块铸命封石，这时马上去找小豆子谈话，可看到莲儿自尽殉情，高戚自挖双眼发誓报仇的剧情。如果在离开太守府后出城或先找赵老谈话则此事件会关闭。

殷千炀和师妹继续找赵老探听消息，这回得知双儿去的地方叫雾谷，位于濮阳

城东北的不远处。出了濮阳城往西过桥再往北行进，进入太行山的雾谷栈道，发现这里被人设下谜阵，不小心会被传送回谷口，两人为了寻找双儿只好依靠破禁符的力量和自己的运气往谷中探索出口。找到地界通道发现那个剑匣被扔在地上，盗剑的双儿仆倒在地上已昏迷不醒，旁边的高戚已双目失明，煞气满面的他浑身充满仇恨的力量，自称没人能把这把神剑夺走。大战之中两人联手也不能抵御高戚身上所散发的强大力量，高戚只用两招就将他们击昏在地。高戚拾起地上的剑匣，听到冥冥中似有人在呼唤他，要他解除剑匣上的封印……

两人醒来后已在紫云派的天霞宫内，在大厅殷千炀将丢失剑匣的来龙去脉向师父、斋女以及在场的诸位前辈讲述了一遍，前辈们不解那个双儿如何得知神剑的去向，有的打算严刑逼供，有的提议施毒针逼问，而殷千炀则认为这般行径有失正派人士作为。斋女打算用太占之仪来推算夺剑者的去向，双儿的处置稍后再作计较，为了避免夺剑者夺令以解封印，嵩阳门公孙掌门赶回灵泉峰镇守，其他人暂且回房休息不提。

在房里找高皇君谈论起双儿，殷千炀认为她并非是大恶之徒，或许其中是有苦衷的。高皇君说双儿被俘以来不吐只字也不肯进食，似乎抱着必死的决心，殷千炀听了很不放心，决定前去探望一下。在地牢里找到双儿询问事件的情由，得知她是来自地界的九黎之民，也就是当年蚩尤的后裔，真名叫胧夜，双儿是她的一个好友，而那把神剑对她来说很重要，是愿以性命来换取的东西。通过言谈，殷千炀认为她并非邪恶属类，于是决定救她离开牢狱。打败两名守卫抢得牢房钥匙，开牢门放胧夜出来并邀她一起去寻找神剑。

出了牢房发现紫云派里戒备森严，在花园里遇到师父，出人意料的是师父打开一条地下通道，帮助两人逃离这里。地下通道的迷宫并不算难，只要将迷宫里的拉杆扳到适当位置就可打开前方的大门了。逃出紫云派后，不想在路上遇到周崇和朱浩两个坏胚，经过一路征战的两人已筋疲力尽，还好高皇君及时赶到助两人脱困。来到紫云派近郊，言谈中高皇君与胧夜尽弃前嫌。这时听附近有打斗声，赶过去看到朱慎正出手伤了萧熇，打跑朱慎救醒昏迷在地上的萧熇，他对于被人追杀的原因讳莫如深，只说是为了寻找一件东西而漂泊天涯，因此众人也不好深问。


雾谷栈道迷宫走法



紫云派地下通道迷宫

煞神擎剑 碧血洗古寺
邪隐散瘟 乌云罩死城

四人一起来到太原城歇脚，在酒楼的门口胧夜送给殷千炀一个可炼化天下诸物的浑元盘，从此殷千炀可在客栈休息时用它来炼化各种宝物。注意在群英客栈的1楼可发生有趣的对话，一个剑客称另一个辽国剑士为萧大哥，旁边的妇女则对怀里的小孩叫峰儿，想必他们就是《天龙八部》中的萧远山夫妇。

在采买一些装备后稍作休息，准备离开太原城的时候遇到送信而来的罗师弟，在信中师父交待速去恒山悬空寺，高戚可能前去阳之剑冢夺镇魂令。当萧熇听说众人要为神剑的事前往恒山时也执意同往，并说悬空寺的主持净尘大师与其有些渊源。出城后往北边来到恒山悬空寺山道，萧熇脸色显得异常凝重，说往常来到山门时早有僧侣迎接，如今却寂无一人，想是有些变故。跑进寺里发现尸体遍陈，从尚余微弱气息的净尘大师口中得知镇魂令已被高戚夺走了。

殷千炀等人由右侧长廊来到阴森恐怖的地底遗址，地底遗址的迷宫走法是，由开始的楼梯口走下面的废屋，穿出去来到外面的空地，上屋顶可找到不少银两。由屋顶的路往上方走，落到地面进入上方的大殿，穿行到最里间感觉到一股清凉之气，想是有什么辟邪破魔之物，搜索之下找到一尊净烨佛雕。按原路返回到悬空寺正殿，用佛雕打开左侧长廊门上的禁制，穿出去在


九阴冥幻阵之1：休门之间


九阴冥幻阵之2：生门之间

空地找到存储点，往上方进入屋子穿进去即可找到阳之剑冢。

剑冢里有尊巨大的佛头，巧夺天工壮丽美绝，在剑座的前面站立的正是煞气浓重的高威。这回交手高威只用一招就将四人轻松击败，他身上的力量比之前更强大了，想是由于九仪天尊剑的缘故。这时殷千炀再次听到空中那个诡异的声音，想必那是神剑的意志在操纵着高威。高威逃走后，殷千炀顾忌在高威完全解除神剑的封印后，将会获得更骇人的力量，这时周崇、朱浩和应奉仁等人鱼贯而入。将萧熇引见给应奉仁后，不想应奉仁对萧熇的意图很是怀疑，胧夜对这般器量狭小的家伙很是不屑，略微地出言讥讽了几句。应奉仁说斋女已令诸派人马前往洛阳，以支援嵩阳门的阳之剑冢。


九阴冥幻阵之3：伤门之间


九阴冥幻阵之5：景门之间


九阴冥幻阵之4：杜门之间


九阴冥幻阵之6：死门之间

在完成阳之剑冢剧情并离开悬空寺回到大地图后，先不急去洛阳，重新进入悬空寺，由右侧长廊进入废墟，按原路穿过屋脊路径往上走，进入原来放净烨佛雕大殿的左边屋子。穿出几间废屋来到一处空地上，在这里能遇到一位神秘商人，用搜集的琉璃魂晶可交换屋前的一堆宝物，有明光神铠、时幻铸命封石和药草什么的，可以无限制交换，即使你没有足够的魂晶同样可以拿到。笔者认为这是游戏的大Bug，囊中羞涩的玩家可要好好利用喽，一次拿成个百万富翁。


九阴冥幻阵之7：惊门之间

完成悬空寺事件后，回到濮阳城，在城西与老乞丐交谈并施舍给他点钱，结果他交给殷千炀一份增加幸运值的玄机道卷。进入太守府与太守交谈可选择帮助他审理案件，在这里要做一些逻辑推理，如果成功5次就可得到护身匕首、精钢短剑、朱纶祭剑、古铜怀刀和辟邪玉剑，如果失误4次太守会说你滥杀无辜罪孽深重，不肯再让你断案了。


九阴冥幻阵之8：开门之间

来到洛阳城发现这里弥漫着恐惧不安的诡谲气息，四处寂无人声死气沉沉，连守卫也不见了踪影。萧熇说城的上方乌云罩日，想是这里发生了不寻常的事情。这时一团幽火飘摇轻移，幻化成一些僵尸朝众人攻过来。打败它们后殷千炀猜测这里是发生了瘟疫，胧夜认为这是有人使用邪术作祟，于是众人开始展开调查。由起始处往右边走，经过十字路口往左下走来到城西，往南边行进找到一个凉亭，旁边坐着一个气息微弱的道士狄渊，从他口中证实了大家的推测，城中果然有妖人作祟，在城中有一处废宅甚为可疑。来到城西西北角的废宅，进入大厅开始破解九阴玄冥幻阵，在这里共有9个房间，每个房间5道符，如果撕错符则会出现鬼火，然后被传送回前一房间。具体的撕法为第1层右上、第2层右、第3层右上、第4层右下、第5层右、第6层右上、第7层右上、第8层左、第9层左上。解开谜阵后在仓储间里找到邪隐朱慎，打败他后得知他是受人之命行事，此次瘟疫之事与宰相吕夷简有所关联。殷千炀见他不是主谋，便收了他的内丹饶过一命。


九阴冥幻阵之9：八门之间



血魂毒咒 蠼螋噬玉骨
白月清风 缱绻诉衷肠

出了废宅见笼罩在天空的阴霾已经消散，洛阳城和城郊也恢复了勃勃生机。再次来城西的凉亭找狄渊谈话，得到10份返气丸和1枚千光净玉。来到洛阳城东的福满楼门前，大师兄应奉

仁突然跑过来，看他谈吐似有事情交待，却故意借辞长途跋涉要到客栈休息。胧夜看出他内心怀有深深的嫉怨之念，拖延师命好使殷千炀受到师父的责难。为了缓和师兄之间的怨忿，高皇君决定去给大师兄做一只烧鸡吃。来到城中心十字路口找一名青年说话，得知城西的阿男是位养鸡能手。来到城西，在南边的一间屋前找到阿男，胧夜使计骗到只肥鸡。然后回到福满楼门口，高皇君一人进去找小二谈话，不久烧鸡就做好了。到2楼走廊找罗师弟将烧鸡转交给大师兄，应奉仁的态度终于有所改变，交给她一张斋女的飞升术符，用它可将大家传送到嵩阳门去增援。于是一行人利用符咒瞬间赶到嵩阳门，在正殿见到的又是一幅尸横遍地的惨像，掌门公孙瑾说高戚的实力太强，让大家快去帮助诸位前辈抵御他。由华山山道来到阴之剑冢，高戚这时已将3位前辈重创在地，并将九仪天尊剑的封印完全解封，然而令他没有想到的是，拥有自我意识的神剑并不肯接纳他，而是选择了殷千炀作为它的主人。高戚不服气地上前朝众人发起进攻，众人不敌他的力量，这时殷千炀听到神剑所发出的声音，于是答应将自己的魂魄与神剑融合。凭藉着九仪天尊剑的力量，使用一招诛仙剑阵将高戚打败，收了他所炼化的内丹元魄使之不能再度为恶。

找回了神剑，殷千炀忽然觉得剑身有股莫名的力量吸引着，像要把他的魂魄吸入似的，在师父的呼唤声中他奋力将神剑掷在地上，回想方才情形有些惊魂未定。在嵩阳门的神武观客房里休息一下，然后到大殿去与诸位前辈见面，斋女见天瑶派的雷禁望着神剑有垂涎据有之意，看来他的心志已被神剑上的意识所撼动，于是决定神剑还是交由殷千炀来保管，雷禁大为不快拂袖离去。

回到房间后与萧嫣谈话，得知高皇君和胧夜跑出去赏月去了（这里有个选项，选一会触发与高皇君聊天的剧情，如选二则只会触发与胧夜聊天的剧情）。来到揽月亭见到高皇君正望月吟诗，似怀有满腹的心事。上前找她聊天，高皇君一脸娇羞地向他表露一番爱慕之意，然而在殷千炀的心中却只把她当做妹子，不善言词的他不知如何表白，唯恐令这位小师妹失望伤心。聪明的高皇君早已看出这一切，上前拥住他泣啜起来，即使只做妹妹也要做一颗伴星，一生一世永远追随。不远处的胧夜看到这一切，黯然神伤地悄然离去。

回到房间后不觉睡去，胧夜潜到房间望着桌上的九仪天尊剑发呆，她知道与殷千炀不会有未来，只要将这把剑带回家园就可完成肩负的使命了，但她心中又不舍离去，有一丝希望和痛楚在不休地挣扎着。殷千炀被她的轻啜声惊醒，看到她眼角的泪痕不由关切地询问起来，胧夜只道是被风沙吹了眼睛。两人来到屋顶看月聊天，面对殷千炀的一往情深，胧夜娓娓道出有关地界九黎一族的事情，她就是地界的统治者幽姬，蚩尤的嫡亲血脉，一出生即为地界子民的救世主，背负着沉重的命运包袱，承担着寻找九仪天尊剑以拯救地界的责任。若使九黎逃脱地界的束缚，须往赤炼渊解除寰神九山的九鼎镇伏。殷千炀听着她的诉说，心中已下了一个决定，要和她一起来改变九黎一族的命运。正说话间，一道黑影潜行到两人身畔并出手将他击败，那人夺得九仪天尊剑并以凌厉的剑势刺向殷千炀，胧夜情急之中上前替他挡下这致命的一剑，望着身受重创的胧夜，殷千炀悲伤万分忘却了杀气已迫在眉睫，就在黑衣人要继续出招时，一剑飞来将其击退。

神将武英仲将黑衣人逐去后，说胧夜虽然身负重伤，但只要活着就还有转机。将胧夜带回房里止住流血，武英仲和斋女道出神剑的剑气已催动胧夜体内的血魂之系，这是蚩尤所创的摄人元魄的禁咒，不久她就会因失去真魂元魄而死去，殷千炀闻言决定前往地界幽都寻找破咒之法。这时武英仲说有一位被称为太渊隐逸的异人，或许与地界有一些渊源，如果10日之内殷千炀不能寻找到破咒之法，那么胧夜也就香消玉殒了。



在这里居然发现了萧远山夫妇的踪迹。



众人联手大战高戚。



在濮阳城太守府替老爷审理案件。



在仓库里终于找到瘟疫的散布者邪隐朱馍。



太玄谷迷阵定位图

寻医求贤 石桥逢小鬼
破阵解咒 清居御蛇妖

来到洛阳城东遇到一位年青人，他就是一路寻找胧夜而来的落第书生瞿牧之，看他聒絮不休的样子，几分情痴又带几分天真，殷千炀被他纠缠不过只好答应带他同行。看着殷千炀和高皇君七上八下的神情，萧熇忽有一种想看好戏的心态，这个年青人的加入必定会在这几人之间“吹皱一池春水”了。

来到城东的伍家杂货店，在里面再次遇到道士狄渊，向他打探太渊隐逸的下落却不得结果。这时萧熇提示那太渊隐逸喜欢与精怪打交道，不妨去找精怪之属打探一下。狄渊说前些日子在城郊曾遇到过一只机灵的小狐精，或许它能知道一些有用的信息。待狄渊离去后，一行人动身往太原找小狐精。来到太原城门与狄渊会合，得知小狐精已被他打中了一道符镖，于是大家赶到客栈先将胧夜安顿下来，然后到城里四处寻找狐精的下落。陪伴在客房的高皇君见胧夜沉沉睡去，也没个人儿说话倍感无聊，便步出客栈到城中闲逛。在客栈外面听到小男童说话，得知拱桥旁的柳树下有只受伤的绿毛狐狸，于是赶到石桥旁找到那只狐狸，看着受伤的它心中产生怜悯之心，便将它救起带回客栈。



月夜里的高皇君满腹心事地长嗟短叹。

幻化为人形的狐精自称名叫燕明蓉，听她讲述事件的原委，觉得她非但没有什么恶行，倒有几分调皮可爱，只是那狄渊道士已在城外布满了陷阱等她自投罗网，高皇君被她央求不过答应替她想办法逃过此劫。当她知道胧夜受伤后，说出师父便是医术高手可以救治她的伤势，高皇君于是一直夸赞她，夸得她轻飘飘的无比受用，说只要她能逃出城去就带大伙去见师父。不久殷千炀一行无功而返，高皇君将燕明蓉的事透露给大家，于是大家一起骗过狄渊并解除掉城外的陷阱。回到客栈门外与高皇君等人会合，一行人出了太原城往西来到太玄谷。在沼泽前燕明蓉进去通报，过了许久也不见她回来，为了不耽搁胧夜的救治大家只好硬闯进去。来到沼泽的阵法之中，这里的蓝火为阴，红火为阳，要破阵须将阳火全部清除，完全由阴火取代才行。有两种情况，如阴火在四周的8个位置其一，则点击其两侧的阳火，然后再点击它对面的阳火。如8为阴火时，分别点击两侧的1和7，再点击4；另一种情况是阴火在中央，四周是阳火的时候，则按8、6、4、3、1的顺序点击阳火，将阵形变到第1种外围有1处阴火的状况，再按第1种破解步骤进行。穿过咒法迷阵后来到一间草屋前遇到燕明蓉，将胧夜安顿下来后发现她的状况已经恶化了，想是武英仲的回返梦魂之术时限将过。就在众人焦急不安的时候太渊隐逸赶了回来，见一堆人站在屋子里，将燕明蓉大大训斥了一通，燕明蓉自知理屈便很自觉地吊到树上自罚去了。当太渊隐逸看到床上的胧夜时，脸上现出惊讶的表情，原来她就是胧夜所提到的双儿。要破解胧夜身上的禁咒，须要寻找到血灵神珠才行，它是千年道行的蛇精内丹，可暂时代替被吸取的血魂，然后在百日之内镇封下咒的元凶，才能将血魂之系的咒术完全解除。正说话间门外传来韩无砂的声音，她就是千年蛇精所化的人形，常居于汾阳古墓内清修，不知为何总是寻衅而来，这一次她见燕明蓉吊在树上便乘机捉弄于她。众人出屋救援树上的燕明蓉，屋里的瞿牧之则向太渊隐逸一古脑学会了7种咒术，自认咒法有成便跑出去牛刀小试，协助殷千炀等人将韩无砂击退。为了寻求内丹，大伙在燕明蓉的提醒下决定直击韩无砂的老巢汾阳古墓。据燕明蓉所说，由河里的水流漩涡可通往墓底的洞穴，不过大伙都不谙水性，还是过去看看再说吧。



殷千炀和胧夜并肩赏月，有着说不完的情话。



在狐精燕明蓉的带领下，大家终于找到了太渊隐逸的居所。

古墓幽幽 三鼎焚水火
黄陵崴崴 九宫转阴阳

来到古墓外围巡视一圈也不得其门而入，正无措间武英仲御剑飞来，殷千炀将为胧夜求医的经过说了，武英仲飞身前去借宝，众人则回太玄谷找燕明蓉加入队伍，再到古墓与武英仲会合。一行人来到河流的漩涡处，武英仲用珍珑净玉将众人吸附在里面，再由燕明蓉带到古墓之内。古墓共有3层，仔细搜索各个房间的宝箱可找到3支火摺子，来到最底层的房间找到3只火鼎，一一将之点燃，然后点击房间尽头的盖子打开通往蛇妖居所的密道，进入寝柩堂打败韩无砂终于拿到血灵神珠，瞿牧之使用武英仲送的天行仪带着大伙脱离古墓。回到太玄谷的遁世清居，妙手回春的太渊隐逸开始凭借着血灵神珠和瞿牧之的部分元魄给胧夜医治剑伤和咒术的伤害，而众人则各怀心事度过了难捱的一夜。第2天胧夜终于恢复了神智和体力，但她身上的禁咒尚有百日之限，不将元凶消灭这邪咒还会发生作用。来到嵩阳门神武观大殿与斋女谈话，得知诸派掌门已追查神剑的下落去了，她道出神剑的本身有些疑团，提示大家可去桥山黄陵寻找蛛丝马迹，同时从她手上得到一枚定魂珠。

来到黄陵穿过石碑之间、冰封之间、封尘之间和天琰之间，在机括之间（阳）发现一个九宫格，先将9个按板定义为9个数字，第1次进去可看到2、5的位置凹下，其余的凸起，按3、6、5、2、1、4的顺序将所有按板压下，结果发生一阵晃动，这时退出去发现是深炉之间。进入右边的机括之间（阴），看到九宫格上的1、2、8、9为凹下，其余的凸起，按照6、4、1、9、5的顺序将所有的按板压下，又是一阵晃动，再回到机括之间（阳）。这次看到九宫格上1、3、5、7、9为凹下，其余的凸起，按照5、1、7、9、3、2、4、8、6的顺序将所有按板凸起，墓穴里发生第3次震动。往回走天琰之间，发现原来的封尘之间变为龙泉之间，由此进入钧天阵室，发现在地上有3个可以旋转的三角形，墙上有3个按钮，每个可控制地上的两个三角形旋转，这里的解法是按中、右、左、中、中、右的顺序按动墙上按钮，3个角上的红橙蓝三色小灯对齐，中间会发出光芒现出通道（如果按错失败可退出房间重进，地上的机关会重置）。

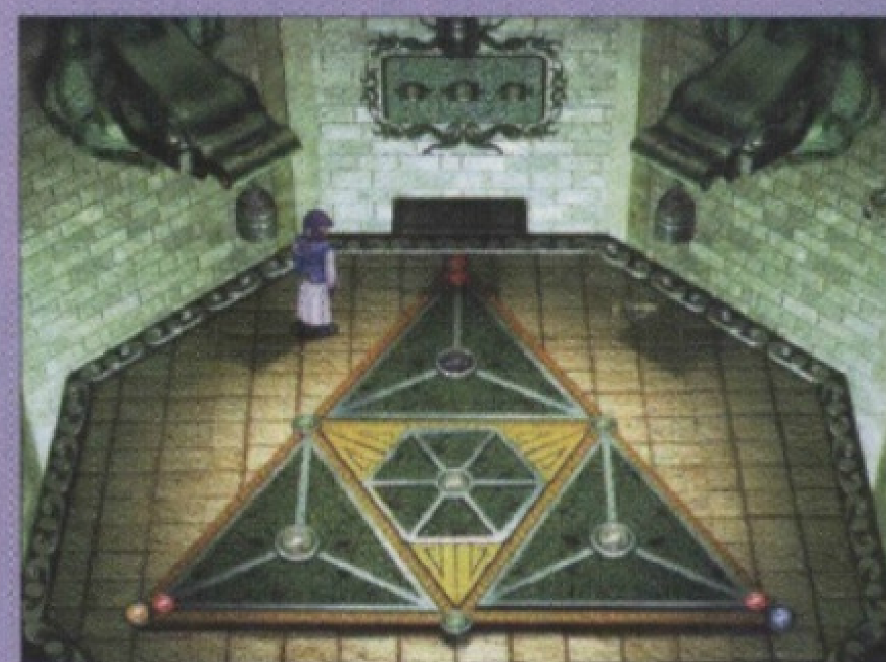
由钧天阵室进到谒见之间，胧夜受到灵气的影响头痛不已，殷千炀于是将定魂珠交给了她，不想珠子掉在地上，墓室里轻风微动灵光闪烁，光芒中轩辕黄帝的灵魂出现在大家面前，说胧夜的降世是九黎族的转折点，种族的生灭也全在于她，如果遵照圣梦所示毁去賨神九鼎，九族族民将沦于万劫不复之地。那把九仪天尊剑已经吸纳了蚩尤的地魂，因而才会在一剑之下给胧夜下了血魂之系的禁咒，而殷千炀是具有荒神凶魄的人，才会被蚩尤选为神剑的持有者。黄帝还说他与蚩尤的复生有些关联，希望他能击败剑中的荒魂，将之重新封印在地界玄渊，使蚩尤从此无望复生。

回到石碑之间遇到罗师弟，得知目前各派以及神阙宫的人马都齐聚在神农架幻神林，殷千炀一行连忙赶去与前辈们会合。幻神林是个丛林迷宫，由起始一屏进入右边的树洞，沿着树枝一路往左下边走，穿过第3个树洞后往左边直行穿第4树洞，这时会听到枝干的吱哑声，沿繁茂的枝叶往左上边绕过去（这里有两条分支，左边是死路，走右边有宝箱的那条）进入第5个树洞，穿出去后会看到一些迷路歇息的武人，左边的树洞是前往岩棚的，先不要进去。往左边路口找到几个帐篷，这就是诸派的驻扎地，上前与一个小女童说话，不想她的语气竟老气横秋，原来她是神阙宫的继任斋女葛云衣，得知司徒缨已卜出夺剑者会到岩棚破解炎帝玄锁。从她手中拿到四色珑玉和逆返回轮，前者是破解岩棚阵法的道具，后者是脱离岩棚的法宝。


机括之间九宫格定位图


利用武神所借的法宝，可由水道潜到汾阳古墓内。


找到三支火摺子点燃三只铜鼎就可找到通往密室的通道了。


破解钧天阵室的谜题。


当拿出定魂珠的时候，黄帝的魂灵在光芒中出现。


盗剑者在解除九仪天尊剑上的最后玄锁封印。


在完成幻神林事件后，可到三大剑冢去消灭幻兽。


游戏的隐藏场景：两百块帝国。



幻兽消灭 身闯两百块
玄锁解封 剑遁九黎族

回到上一屏的幻神林进入左边树洞来到岩棚，站到石柱上使用四色珑玉，接着身边会出现4只不同颜色的球，它们会按顺序闪烁并奏出音符，然后四色小球会变换位置。记下音符的顺序和次数并再次弹奏1遍，正确的话可传送到下1根石柱上，错误则会触发战斗。注意后面几个石柱有时球会不闪，但仍发出声音，这时要以声音的顺序为准，到最后1个石柱时，要按照高皇君的提示，照相反的顺序点击四色光球。破解了石柱迷阵后终于来到玄锁所在地，那个黑衣人神勇无匹，一招就将诸位掌门打倒在地，最后司徒缨揭开了那个黑衣人的面纱，他就是天瑶派的掌门雷禁。还好殷千炀一行及时赶到，使用诛仙剑阵将雷禁打败（50 000点血左右），但同时九仪天尊剑上的玄锁也被打开，蚩尤的地魂大叫一声"我终于自由了"便飞遁消失了。雷禁醒来后恢复了神智，为自己的所做所为懊悔不已，尤其亲手杀死了老友更让他无地自容，便自绝于山顶以谢其罪。

回到驻扎地，瞿牧之由于捐出部分元魄而丧失了过去的记忆，他的一片痴情令胧夜大为感动，上前拥住他答应照顾其一生，看到此景的殷千炀心中阵痛，黯然离开帐篷。到右边帐篷找斋女谈话，葛云衣嘱咐他不必因解开神剑禁制的事过分自责，各人的命运交错，一切本是天定。殷千炀经此点拨心胸也豁然开朗起来，自己既然与胧夜无缘，不妨衷心祝福她和瞿兄。在斋女的提示下，殷千炀决定前往地界探险，以将九仪天尊剑中的蚩尤地魂彻底镇封。回到帐篷与每一人谈话，伙伴全部归队后再去与斋女交谈，得知有一处鬼神之渊可以通往地界，只是千年来大地移形换岳，具体位置无从考查。离开幻神林后先去打幻兽（隐藏情节），先到嵩阳门找公孙瑾谈话，得知神剑解封后镇魂令失去作用，剑冢的魂力引来不知名的异兽盘踞，然后分别到阴之剑冢、恒山悬空寺的阳之剑冢以及斩龙台的荒之剑冢驱除3只幻兽（HP 25 000 ~ 30 000），然后再到忘剑峰天玄门，进入青云殿后面储藏室即可找到隐藏关卡"两百块帝国"。

两百块帝国中共有3个房间，第1个房间是恶魔之巢，与躺在椅子上流口水唱歌的老兄对话触发一场战斗，取胜后得到1张神秘专辑CD（"等待最后一盏路灯"）。与那个戴眼睛的家伙对话，他会用Bug黑屏吓你一下，这就是他的成名秘技？第2个房间是梦魇之境，与最右边桌上躺着的老兄对话触发战斗，取胜得到武器达斯摩光剑。往前来到黄泉走道，前方有个小人阵列，每一场战斗可消灭1个，打出1条通道之后进入第3个房间地狱谷坑，地上有个在锻炼的猛男，打败他可得风火轮改。与左边穿衣服的家伙对话，战斗取胜得到神秘物品科学面。

来到黔州镇，与镇长谈话得知他的孙女被盗贼捉走了。然后到镇北方不远处的树林打败盗贼救出少女君君，带着她回去见镇长，得知地界的入口鬼神之渊位于镇东南方，在两座山之间的狭缝处。在前往鬼神之渊前最好多买些装备和药品，因为在到达地界后将无法返回地面采购。

鬼神之渊浓雾弥漫，寒气逼人，进入迷宫后一直往右上方走，找到存储点就离出口不远了。来到镜幻台由传送法阵来到幽都，在幽垠之扉遇到问罪的三辅使，胧夜将身受血魂之系的事情告诉他们，使他们确信蚩尤是个自私残虐的家伙，他想凭藉九黎一族的生命来复活自己。在三辅使向长老请示的时候，满怀心事的殷千炀在石室里静静沉思，而萧熇则与高皇君说着话，听她倾诉对师兄的一片痴情，萧熇则劝导她这份感情只是依赖日久的缘故，用心去体会还会发现身边关心着她的人，但毫无心机的高皇君仍没明白他的一番心意。来到幽垠之扉找胧夜谈话得知有关邪煌霸剑的故事……

寰神高山 天法结封阵
赤炼深渊 神剑缚邪魂

不久三辅使回来有请胧夜及诸人，说长老将派人前往灵阙潭调查，同时将前往寰神九山的镜石交给胧夜，并说出长老们的意见，要在诸人之中为胧夜找一位夫婿，到观天台行融血合脉之仪，饮下灵阙潭中的魂浆而拥有半个九黎族的身份，然后到离魂幽原取邪煌霸剑以印证自己的实力，如果不能办到，所有擅入地界的人类都无法生离。就在胧夜左右为难的时候，瞿牧之忍受着内心的巨大痛楚，道出最适合的人选就是殷千炀，因为他早已看清了胧夜的内心，才作出如此无我的决定。殷千炀于是喝下魂浆并完成了融血合脉之仪，然后在镜幻台前点击最左边的石柱，如果身上有CD专辑可变成CD专辑改。经由水镜的传送来到离魂幽原，这里是当年九黎英雄撼天与恶龙激战之所，绕到骨骸迷宫的右上方找到一处机关，扳动它后往下面找到龙骨的尾巴，一路走过去到达龙骨的头部位置找到那把邪煌霸剑。不过撼天的灵魂在此守护，打败他才能拿走剑，同时得到撼天的骨笛。



打败守护的九黎英雄撼天拿到邪煌霸剑。

回到幻境台得知九仪天尊剑正在灵阙潭中休养，大家打算前往寰神九山去启动寰神结。将身上的骨笛给辅使看过，得知用它可到达幽冥鬼道。先点亮1块镜石，站到水镜中央使用骨笛来到扶桑之窟，这里琳琅满目的全是货物。打败1只扶桑精后得到神木之枝，然后可与之以物易物，需要什么东西他会给提示。点亮第2颗镜石，利用水镜来到寰神九山，这里共分9层，每层都有间石室接通鼎堂，每层的鼎都有只幻兽守护，打败它才能知道鼎中需要放置什么物品。具体解法如下：第1层放乌光玄铁，可在第8层打怪物得到，或用赤炼火铜×3+翡翠短剑和桑树精交换；第2层放神木之枝，打败桑树精后得到；第3层放绝凛玄水，在打败守护幻兽后，胧夜说在幽都曾听说这种东西，然后返回镜幻台找三辅使对话，得知玄海有绝凛冰晶，然后由第3块镜石传送到三界之门，在门的右侧调查得到绝凛冰晶，再赶到离魂幽原调查那1簇蓝火，将绝凛冰晶化为绝凛玄水，同时在地上得到一根发着蓝火的石条（化炉劫火）；第4层放化炉劫火，在离魂幽原得到；第5层放七色珞璎，用四色珑玉和逆返回轮炼化得到；第6层放千绫幻玉，用赤炼火铜、冰幻神石、辟邪紫晶、雷莹魄玉、九幽幻玉各两块向桑树精换到，或用翡翠碧沙（在第7层打到）和龙骨项链（在黔州镇买到）炼化；第7层放玄魄幽壤，可用死秽魔腑（在第4层打到)和渊兽畸胎（在第5层打到）炼化得到，也可以用其它材料炼化（鬼煌幽实+兽魔骨片=渊兽魔胎，厉魂之晶+浊凝血露=死秽魔腑，这些东西都可在山上打到，不过出现几率很低，每种东西在固定地点出现）；第8层放铸命封石，在离魂幽原打到，在之前的高戚饮酒剧情也可拿到；第9层放冥华紫晶，萧熇会说他有件传家宝叫映华紫晶，其实它就是冥华紫晶。



利用撼天的骨笛可到达扶桑之窟。



赤炼渊中大战蚩尤的地魂。

在寰神九山的第1、3、5、7、9层石室里各有1只宝箱，打败里面强大的守护幻兽就可得到不错的装备，分别是凛日神刀、瑶光绫索、九阳煌珠、烈光戟、古剑龙皇，带着古剑龙皇去找扶桑精可得知有关邪皇霸剑的秘密。当年幽姬流舞以血魂融入邪皇霸剑之内，于是胧夜以自己的鲜血将沉睡的血魂唤醒，从此这把剑的威力大增（隐藏剧情）。

将寰神九山的9只鼎全部点燃后，穿过三界之门来到玄海谷道，由开始的左边沿斜坡上去，传送到右上边有数根金属护栏的冰道上，不进左侧的冰洞，一直走到尽头到达灵阙潭。九仪天尊剑果然在潭中休养生息，一种令人寒栗的声音由剑中发出，胧夜在剑魂的诘问下有些无措，毕竟蚩尤是九黎族的祖先。殷千炀提醒她要为九黎的人民着想，一起封印这上古的邪恶怨魂。将九仪天尊剑打败后，它又被逼到赤炼渊里去了，那里是寰神九山的最底层，溶岩沸腾，炽热难当。众人返回到镜幻台向三辅使询问，得知邪煌霸剑的凛寒之气正好抵挡赤炼渊的灼浪。被传送到赤炼渊之后，最后的决战就在眼前了。被天法封阵、寰神结所困羁的上古神剑被蚩尤的地魂驾御着，仍然不肯蛰伏就范。几番艰苦的战斗之后，缚着蚩尤地魂的九仪天尊剑缓缓沉入熔岩，但那令人胆寒的笑声仍回荡在耳边。

随着炽烈的火光，胧夜的眼中竟漫成一片迷蒙的幻像——纷杂的人影、带血的刀光、悲怆的号泣……这是九黎族受诅咒的未来吗？她发现自己在这炼狱中竟然冰冷地颤抖着。忽然，她发现一个肩负剑匣的少年，那么熟悉的模样越来越清晰，那是殷千炀关爱地望着她，她的脸上漾起淡然而坚定的微笑，缓缓地朝他伸出自己的手…… P

《刀剑封魔录》是像素软件制作的第一款动作角色扮演游戏（ARPG），尽管某些地方会让人感觉是在效仿“暗黑”系列，但它也有自己鲜明的特色，那就是“动作”二字——以纯动作格斗的游戏方式区别于欧美及日式ARPG中以大量的魔法来渲染游戏的方式。在这款游戏中的动作同样华丽多彩，值得认真琢磨研究。这种游戏方式在以往的ARPG中是从没有过的，因此它可以算是对ARPG的一种创新和开拓。就笔者的感受来讲，这种创新是成功的，相信会得到广大玩家们的喜爱。《刀剑封魔录》的故事讲的是我国古代暴君纣王在将灭之时，以邪恶魔法搅乱时空，导至各种魔物横行于世，民不聊生。主角身为一无名剑士来到这混乱的世界，与各朝代名士相逢并得到他们的点化，在与各种魔物的战斗中不断修炼提高自身素质，经过“忠、孝、仁、爱、义、信、勇”七种德行的试炼，拥有了圣贤战士的七圣灵，获得了除魔救世的资格，最终挑战恶首纣王及变身后的恶魔纣魔。



晶合实验室：北四环组



总评 90



制作	像素软件
发行	兰德数码
载体	CD x 3
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 266MHz
内存：128MB RAM
显卡：8MB以上显示卡
硬盘：1GB

研究：武功系统

《刀剑封魔录》这款ARPG有着不同于其他同类游戏的一些特点，其中最显著的一点就是在这个游戏中有很多格斗要素，比如防御、兜后、浮空、硬直，以及最重要的一个要素——连续技。正因为注重格斗，所以本游戏在微操作上的要求比其他ARPG高一些，包括鼠标的按键节奏、招式快捷键的记忆及使用、闪躲防御的掌控、进攻时机及最佳角度的选择，以及随时准备恢复补充生命及精气值，这些都非常重要且需同时兼顾到，需要有冷静的头脑、敏锐的反应和熟练的操作，才能游刃于群敌之间而立于不败之地。好在游戏初期难度很低，给了玩家充足的时间去逐步练习并适应游戏操作。说到操作通常左手都会比右手更忙——右手只管按鼠标，而左手除了姆指要随时“照顾”空格键用来“兜后”躲闪外，小指还要用来负责Alt（防）键、Shift（跑）键和Z键（自动捡起周围地上的所有物品），另外3个手指则要准备去按1～6数字键以使用“腰带”上的道具，在必要时还要再按一下各武功招式的快捷键。这里要特别说一下超必杀技的使用，发出超必杀技并不需要耗气值，而是靠被攻击后积攒一定的怒值来实现。发招时需要按住Alt键再按住鼠标左键，依照游戏中招式提示所说的发招轨迹在屏幕上划出来，这就是所谓的“鼠标搓招”。“搓”的速度要匀而快，轨迹要清晰明确。一旦“搓”招成功，右下角的招式图标就会亮起来，此时可连





对拾遗小妖可用诱杀之法。



富商沈万山就藏在这里面。



山猫精的快速合击。



在火的试炼中看谁活得最长。

点鼠右键，只见屏幕一黑……相信这些基本操作各位玩家很快就能练熟掌握。而真正要费一番心思的，则是对每个人物及其16种武功招式的正确理解和运用，这决定着一个玩家是否能够总结出一套或几套真正属于自己“原创”的有威力的武功套路来。下面就笔者的一些体会，向大家分别讲解一下各角色的特点及其各具特色的武功招式。

一、力士

力士的攻击力最强，但速度最慢，敏捷稍低，命中率受到影响。其武功招式走的大都是摔投、冲撞一类的蛮横路子，充分发挥其力大勇猛的长处。然而大家还是不要忘记最基本的三种操作，那就是闪避（空格键）、跳跃（Q）和防御（Alt），如果对敌时过于“蛮横”只想进攻而忽略了闪避、防御，那么一定会死得很难看。游戏中的怪物大致可分为几类，对付大体型的怪物，比如应熊、战象之类，要充分利用它们敏捷不高的弱点同它们游斗，伺机发动进攻。大体型的怪物多半会抓人，尤其是在多次防住你的进攻后，必定会反击抓你，所以一旦遇到这种情况，一定要立即闪避到敌人身后，否则将必被擒住。而敏捷高的怪物，比如猫怪一类，虽说一般攻击力不会很高，但大都结队行动而且还会摆阵形。对付这样的怪物时要注意尽量避免被围攻，可使用“流星顶”撞开一个缺口，用摔投系的招式也可以（但要小心一旦你抓住一个，其他的就会一拥而上打你）。建议在“打群架”时尽量不要使用连续技，因为十有八九会因被攻击而中断，这是因力士速度慢所无法避免的。再有一种情况就是对付单个敏捷高的对手，比如说前期碰到的薛红影和后期碰到的妲己，因其敏捷实在是高，所以要注意稳固防守，多按Alt键，先防住对方进攻，然后抓机会反攻。有些怪物会法术攻击，它们多半是Boss级的，其法术杀伤力很强，但通常都会有一定的准备时间和准备动作，此时反应一定要快，见事不好立即使用闪避（空格键）躲过。还有些怪物会远程攻击，这里不是指弓箭手类的攻击，而是指像牛魔王、僵尸王、纣王那样的类似回旋标的攻击。这种攻击杀伤力强、速度快，经常会造成一击必杀，如果无法闪避就要马上防御。注意回旋标式攻击总是有一来一回两次，不要只想着防第一下而忘了挡第二下。力士的武功招式分以下四个系：

1.摔投系

摔碑手：这是摔投系最基本的招式，可以抓住敌人举过头顶扔出去，此招不可防御，因此对付那种特别喜欢防守的妖怪十分有效，但要注意自己同妖怪之间的距离，太远抓不到。被扔出去的妖怪会受到一定程度的伤害，同时还能撞倒周围其它妖怪，确实是初期很实用的招式。不过要注意一点就是对个子特别大、身体特别重的妖怪（比如说战象）无法使用，所有摔投系的招式都是如此，同时无法摔投的妖怪也无法打浮空，所以力士碰上这种妖怪要小心。

博虎式：博虎式是摔碑手的进阶招式，可冲向敌人将其摔投出去，能把敌人扔浮空，这样就可以使用连续技，不过敌人被打浮空后普通攻击不易命中。使用本式前最好先用龙抬头把敌人击浮空，这样效果会更好。

擒龙断：性能类似摔碑手，重点在这个“断”字，擒住敌人后会有一个用膝盖顶对方的动作，就好像要把敌人折断一样，此招威力强大。但由于是要将敌人投掷很远，无法再用连招，只适合做连招的终结技。

释迦掷象：摔投系的必杀技，把敌人举过头顶后旋转数圈才扔出，旋转的过程中还能用所举的妖怪攻击周围的敌人。此招虽威力强大，但在旋转时并非无敌状态，你自身也会受到周围的敌人的进攻，所以使用时还是要小心，看准了机会再用。

2.技击系

龙抬头：从下到上将敌人打浮空的招式，不过只能连续使用两次，第二次就会把敌人击倒了。力士的这招比较合适去做连招的过渡，接普通攻击或摔投系的招式效果都不错。

三环套：本招可连续攻击敌人3次，速度极快，连续攻击敌人两次后敌人就会倒地，所以此招用在连续技中就只能使用一次，另外此招还是力士对付大型怪物（无法使用摔投系的那种）的有效手段。

乱披风：出招收招都比较快，攻击范围也很大，还不会把人击倒，所以这招很管用，不论是单独使用还是组连续技都很不错。

狮子博兔：技击系的必杀技，可以说是攻击敌人单体（各类Boss）时最强大的招数，但出招缓慢，很容易被敌人Cancel掉，所以关键是掌握好使用的时机，比如说对付Boss时先用其他招式把Boss击倒，然后马上发这招，等Boss起身时差不多角色蓄力也完成了，正好给Boss迎头一击。

3.罡气系

周天气：这是种被动技能，虽无法在战斗中使用，但一旦练成可永久提升真气的恢复速度。

脱胎气：被动技能，永久提升生命值上限。

龙虎气：被动技能，永久提升攻击力上限。

斗神降临：罡气系的必杀技，使用后一段时间内角色处于不可中断状态，即挨打虽然会失血但不会终止当前角色动作，而且挨打掉血比平时少一半，此招可为其他连招铺路之用，但要耗怒值一次，实用性并不算好。

4.爆发系

流星顶：用头冲撞敌人的招数，被撞敌人旁边一定范围内的敌人都会被撞倒，本招是初期比较实用的招式。

动地躁：跳起来使劲跺地使地面震动，攻击周围一圈敌人，敌人中招后处于昏迷状态。虽然出招收招都很慢，但实用性不错，作为连续技的开头和过渡都可以。

神行斩：此招是将自己悬空旋转、刀锋在外攻击周围一圈的敌人，攻击范围大还不会把人击倒，出招收招速度还好，但攻击力一般，自身在旋转过程中还要受到攻击，所以实用价值并不算高。使用时要注意地形和妖怪的种类，在狭窄地形对付成群比较弱的妖怪比较好。

盘古开天：爆发系的必杀技，确实不负“爆发”之名，威力确实强劲。但此招在使用过程中你一样会被周围敌人攻击，所以要注意使用场合。

二、长剑士

长剑士的攻击力比力士稍弱，比双刀女则要强得多，其攻击速度也是介于两者之间，感觉在综合素质上与力士更接近一些。其复击系和连击系招式比较适合初级玩家，攻击面大，容易击破敌人的包围，但在攻击威力上则不是太强（尤其是连击系招式）。冲击系和气击系招式的威力强大，其中冲击系威力最强，但在微操作上的要求也最高，特别讲究出招的“火候”，运用得当可给予敌人最沉重的打击，反之则会马上陷入被动挨打的境地。而气击系则更需要掌握好接招技巧，运用得好可以对敌人形成连续重击，这两系招式较适合高级玩家使用。下面就详细介绍一下各个招式的用法。

1.复击系

乘风：角色向前冲刺一段距离穿过敌人身体并攻击敌人。此招可以连续使用3次，前两次性能差不多，第3次没有冲刺，而是直接使出一招重刀把敌人砍倒。不过如果在连招中使用乘风则只能用两次攻击，如果第3次再用乘风就会将敌人击倒，无法继续连击了。

扫叶：角色浮空，自身旋转的同时绕一点作圆周运动，运动轨迹内的所有敌人被击中但并不倒地。此招出招较慢，但可同时对付多个敌人，或对单一敌人造成连续打击。

追云：角色浮空，自身旋转的同时向目的方向直线运动，运动轨迹内的所有敌人被击中并倒地。这招的攻击方式和上一招差不多，但出招更快威力更大，耗气也几乎多了一倍，可以对付多个敌人，不过在作为连续技时只能用作最后一招。

弈落九日：复击系的超必杀技，是扫叶的超级强化版本，出招前有无敌时间，在空中会连续旋转3次，被击中的敌人会浮空，招式威力更大。

2.连击系

龙博：将敌人打向空中再从空中击落敌人，有无敌时间且能把多人击倒，适合突围，但威力不强，在连续技中只能用作最后一招。

龙夺：连续攻击敌人几下后将敌人击倒，攻击面不如龙博大，威力比龙博略强，只能放在连续技的末尾作为终结技。

龙腾：将敌人打浮空的招数，威力不算太强，却是连续技组合中最常用的一环。单独使用时可连发3次，第一次使敌人浮空但高度不够，不太容易追加攻击。第2次使敌人浮空加高，是最容易连续攻击的时机，而第3次则会直接将敌人击倒。所以一般在连续技中最好连续使用两次龙腾，然后接别的招数。

群龙翔舞：连击系的超必杀技，类似KOF中坂崎良的龙虎乱舞的招数，对敌人短七八糟一顿海扁，最后把敌人击倒。

3.冲击系

疾电：此招需要按两下发招键，


搭救被困的道士葛洪。


以连击技痛击应熊。


与薛红影一同杀进石门寺。


与薛红影合击应熊王。

第一下进入发招准备状态，角色做出蓄力的动作，此状态会维持一段时间，这段时间之内的任何时候按第二下发招键角色就会出招了，如果超出这段时间或遭到攻击，角色就会取消发招准备状态（但精气值还是扣了）。发招后角色冲向敌人挥剑，被击中的敌人会处于短暂的昏迷状态，此时就可以随便攻击了，但要注意昏迷中的敌人一旦挨打就会清醒过来，所以这时候最好能接上连续技攻击。

奔雷：发招过程和疾电相同，敌人中招后倒地，不适合连击，但攻击面广，攻击力超强，对付大量敌人或单个敌人效果都不错。

霹雳：笔者认为这是长剑士招式中操作难度最大的一招。发招过程和疾电相同，发招后角色跳至敌人面前，并在落下的同时挥剑，敌人被击倒，虽然攻击面不是很广，但威力强。只是如果在操作上还不是很纯熟，会经常发生打空的现象。

雷霆震怒：冲击系的超必杀技，角色化身幻影冲向敌人，是非常酷的一招，对付单个敌人威力强大，中此招死亡的敌人肢体会被打碎（血腥）！唯一的缺点就是收招慢，有硬直时间，容易被周围的敌人攻击。



4.气击系

气凝：此招所发战气对正前方影响范围较大，中招的敌人硬直时间长且不会倒地，是非常好的用来组合连续技的招式。

气斩：攻击距离远，出招收招很快。剑气可同时穿透一条直线上的多个敌人，亦能放在连续技中使用，只是敌人中招后硬直时间极短，不容易接招。但如果能掌握好接招技巧，这将是非常实用的一招。

气破：出招慢，攻击范围小，但是这招不可防御，且敌人中招后会浮空，但浮空后并不容易接上其他招式，因此不适合用于连击。

江海清光：气击系的超必杀技，气破的加强版，可同时发出数个柱状真气向前推进，中招者皆被抛向空中。此招威力大，范围广，而且出招前有无敌时间，是超强的一招。



接受墨子先生的考验。



见到纺织名家黄道婆。

三、双刀女

双刀女（以下简称刀女）的武功套路以快见长，她可以用连续不断的攻击打得敌人无法还手，以此来弥补自己防御欠佳的弱点。追求连续技攻击次数的朋友就选择刀女吧，这个身形矫健、体态婀娜的MM一定不会让你失望的。总体来说，刀女在游戏前期尽量不要选御风系技能，这系技能在使用后维持时效较短，效果也不是很明显。建议从突击系和连击系开始加起，比如先将“越女击猿”练至精通就会感觉战斗较为容易一些。这两系的技能在连招编辑里也用得最多，当这两系加得差不多之后再考虑刀影系技能。至于御风系技能感觉就像鸡肋，很不实用，这里建议大家只把“瑶姬朝云”加至精通就可以了。这样在以后对付Boss级的人物时可以提升一些防御力。下面就让我们来具体了解一下这个角色的各项技能。

1.御风系

荷仙飞升：一定时间内提升移动速度。但使用起来走动速度感觉并不明显，倒是跑步速度有明显提高，看来这个技能是MM在不敌之时用来跑路的。

净瓶甘露：一定时间内加速生命值恢复，不明白在损耗气值将生命快速补满后气值仍在缓慢消耗，难道是为了在时效期间维持技能？这个设定实在有些牵强。

瑶姬朝云：一定时间内提升防御力。

洛神凌波：御风系的超必杀技，可以让角色在一定时间内所有战斗技能的攻击次数增加。使用起来感觉维持的时间短了点。

2.刀影系

貂蝉拜月：向前发出一个刀波，不能穿透敌人，但发招收招很快，又不会把敌人击倒，可以用在一些连招编辑中。

织女银梭：向前发出3个可返回的刀波，可以穿透敌人，因此适合对付纵列的多个敌人，但此招发招收招较慢，难以组合成连续技。

玉环秋波：性能类似织女银梭，只是刀波的面积更大，呈扇形，威力更强，但只能往反一次，适合对付正面的多个敌人。

天女散花：刀影系的超必杀技，玉环秋波的超级版，以角色为中心发射3次环状的巨形刀波，攻击范

围是所有招数中最大的。适合在被很多敌人围攻时使用，只是经常会有些漏网之鱼。

3.突击系

明驼骏足：冲向敌人给其一踢的招数，敌人会被击倒，适合对付多个敌人。在突围时使用会收到良好效果。

阳关三迭：向敌人跳起快速踢出3脚，可连续使用3次。前两次不会把敌人击倒，最后一次敌人才会倒地，所以一般在连续技中只连续使用一次或两次。

飞燕起舞：向前跳起用旋腿攻击，很容易将敌人击倒，适合对付多人。此招不适合用于连招编辑。

广寒月影：突击系的超必杀技，使用后向前穿过敌人身体，被杀死的敌人肢体一块块地散落到地上。适合对付单个较强的敌人。

4.连击系

越女击猿：使用时可用快速的身法向敌人打出8次攻击，可以连续使用而不会将敌人击倒，是连招编辑里很实用的招数。

女娲补天：跳起由下往上将敌人踢至半空，可连用3次，前两次敌人不会落地，因此在连招编辑中最多连续使用两次。

红玉击鼓：跳起后连续快速向敌人踢出多腿，最后一下会使敌人倒地。可以在连招编辑中作为最后的完结招式。

文姬胡笳：连击系的超必杀技，对敌人打出一连串的乱舞攻击，杀伤力比较大。

四、连续技招式



连续技是本游戏的一个亮点，简单说就是一次攻击击中敌人后使其进入攻击、防御不能状态，进而能够连续多次地继续进行这种攻击，从而达成连击的效果。有几组漂亮且实用的连续技组合后，战斗起来会容易很多，感觉也更爽。在编辑连续技时可遵循两方面的原则——追求连击数或追求攻击力。如果想获得高连击数，则尽量使用攻击过程长、打击次数多的招式，但这类招式往往攻击威力偏低；反之则尽量采用威力大、速度快的招式，但这类招式往往打击次数少。连续技成立的前提是敌人不能倒地，所以凡是能将敌人击倒的招式都只能用作连续技的收招。同时游戏中还有一隐藏设定，就是在一套连续技中，同一种招式（普通攻击除外）如果被第三次使用，则会强制使敌人倒地，这一点在编辑连招时一定要注意。在实战中，连续技通常会被以下几种情况打断：招式本身发出过慢；真气值耗尽；鼠标点击间隔时间过长（点击点到手抽筋？）；没有击中目标；被对手反击成功；被远程武器击中。下面结合例子按角色分别简单讲解一下编辑连续技的方法，更多技巧还需各位玩家在实际运用中自行体会发掘，也欢迎大家将自已研制的连续技及研制心得寄到编辑部同广大玩家共享。



进入斗神祭坛的洞口。



准备开启斗神之路。

1.力士连续技组合

对于力士来说，由于力大，普通攻击3下就会将敌人击倒，用三环套两次也会将敌人击倒，所以在组合连续技时普通攻击最多只能用两次，而三环套就只能用一次，一些会将敌人抛出或撞飞的招式就只能作为终结技了。另外，特别的招式使用时会耗气，这也是力士组合连续技的“瓶颈”，因为力士的气值很低，初期会有不够用的感觉，最好镶嵌一些增加气的宝石在武器或盔甲上，这样才能使连续技使用得心应手。在例1中，力士的龙抬头将敌人浮空后只能接1下普通攻击，如果贪心接2下普通攻击可能后面的招式就无法击中了，所以要控制好招式的使用节奏，不可因小失大。博虎式把敌人扔浮空后用普通招式难以接上，而用龙抬头则比较好接。由于摔投系招式对于大块头Boss级敌人不好用，所以例1的连招在这种情况下就需要加以修改（例2）。鉴于大块头妖怪的敏捷一般不高，因此可在速攻上下工夫。

连续技例1：2次普通攻击+1次三环套+2次普通攻击+1次乱披风+2次普通攻击+1次龙抬头+1次博虎式+1次龙抬头+1次擒龙断（或接大招释迦掷象）

连续技例2：2次普通攻击+1次三环套+2次普通攻击+1次乱披风

2.剑士连续技组合：

剑士最常用也是最典型的连续技就是用龙腾将敌人打浮空后再猛砍。由于剑士招式中有几乎一半的招式可将敌人击倒，所以可用来组合连击的招式并不算多，而

用作终结技的招式倒是有不少选择。在下例中例3较偏向于追求连击数，而例4较偏向于追求攻击威力。考虑到在对付大块头怪物时龙腾会失去作用且攻击力太低，所以在例4中改用气凝延缓敌人的攻击，以便有时间使出两次疾电将对手击晕后再猛砍。而例4的终结技追云也比例3的终结技龙夺威力强得多，但连击数会比较少。当然最好还是能使出超必杀技作为终结，这样连击数又多威力又强，前提是一方面要有足够的怒值，同时还要有纯熟的操作才行。

连续技例3： 2次普通攻击+1次气凝+1次乘风+2次普通攻击+2次龙腾+3次普通攻击+1次气凝+1次扫叶+3次普通攻击+1次气斩+1次龙夺（或接必杀技群龙翔舞）

连续技例4： 3次普通攻击+1次气凝+1次乘风+3次普通攻击+1次气凝+2次疾电+1次扫叶+3次普通攻击+1次气斩+1次乘风+1次追云（或接必杀技群龙翔舞）

3.双刀女连续技组合：

由于刀女的攻击力低，所以需要连续7刀才能将敌人打倒，因而在连续技中最多可以连续砍出6刀。在下例中用完“越女击猿”后敌人会被击退一段距离，因此普通的招数难以跟进攻击，只有“阳关三迭”能接上；而使用“女娲补天”时最好连续用2次，因为第1次的“女娲补天”浮空高度不够，不容易追加攻击，只有第2次的“女娲补天”才好接。另外还有一些通过键盘和鼠标配合完成的连击技，不过需要稍微改变一次键盘键位。比如F设定为“越女击猿”、D为“阳关三迭”、S为“女娲补天”、G为“脚技”、T为“红玉击鼓”、R为“荷仙飞升”、E为“瑶姬朝云”，这样在进攻时就有多种组合可以选择，例如：鼠标左键6次“普通攻击”，按G，右键3次脚技，再接6次左键“普通攻击”，之后迅速按F，“越女击猿”右击一次，再接6次左键“普通攻击”，按D，“阳关三迭”右击1次，再接6次左键“普通攻击”，之后按S，“女娲补天”右击两次，最后按T，“红玉击鼓”结束。如此连招的要点是小手指始终按着“Shift”键，避免角色自己连续进攻难以控制。相信比较擅长《拳皇》类游戏的玩家会更容易有心得。总之刀女是《刀剑封魔录》里的连击之王，已经有人打出了99连击的成绩，希望大家也能打出这样的好成绩！



找到失踪的干将。



听听专诸的愿望。

连续技例5： 6次普通攻击+1次越女击猿+1次阳关三迭+3次脚技+2次女娲补天+4次普通攻击+1次红玉击鼓

连续技例6： 1次脚技+3次普通攻击+2次脚技+2次普通攻击+1次貂蝉拜月+1次越女击猿+2次阳关三迭+1次越女击猿+2次阳关三迭+2次女娲补天+1次红玉击鼓

连续技例7： 1次貂蝉拜月+5次普通攻击+2次脚技+2次女娲补天+1次阳关三迭+1次越女击猿+1次阳关三迭+2次脚技+2次普通攻击+1次飞燕起舞。



探索：使用道具及炼化系统

在战斗中敌人身上会掉下的道具有各种血瓶、气瓶、暗器、指南珠、宝石和符咒，在村镇中也可以从NPC那里买到部分道具。游戏刚开始时只有一个卖药的NPC，随着任务的完成，医生、富商、铸剑师、道士等NPC会相继出现，并出售上述各类道具中的一部分，同时开启宝石镶嵌功能、储藏箱功能、聚宝盆功能及乾坤袋功能，下面分别说明一下。

储藏箱功能和聚宝盆功能都在富商沈万山处开启，前者的功能很明确，不用多说。后者的功能相当于《暗黑破坏神Ⅱ》中的盒子，是个炼化合成工具，宝石升级就全靠它了；宝石镶嵌功能在铸剑师欧冶子处开启。宝石嵌入后的增强功能都可以直接看到，用暗色显示的功能无法在这个孔位上实现。嵌入后的宝石还可以再拔出来，当然这些都需要花钱，宝石等级越高价格越贵。随着宝石级别的提高，角色外观及武器都会有明显改观；乾坤袋功能需要在道士葛洪处开启，它允许最多放入5颗宝石，并发挥出这些宝石的全部增强功能而无需嵌入武器或铠甲，但有一个比较苛刻的前提条件，就是这些宝石必须要和五色雨花石一起经过炼化。然而通过完成任务，玩家只能得到一块五色雨花石，其他的就只能通过宝石炼化得到，炼化公式请参见下文，成功几率大约在10%左右，所以要想把乾坤袋装满实在是一件很困难的事呀。

关于道具像血瓶、气瓶及各种暗器都是大家所熟悉的东西，就不多说了。指南珠类似于“暗黑2”中的回城卷轴，使用后即可就地打开一个传送门让主角回城。由于指南珠价格低廉并且能够9个叠放在一格内，所以从游戏一开始就可以多备一些带在身上以便于行动。符咒有玄武符、白虎符、青龙符、朱雀符、召唤天兵符、五岳符等，种类繁多，用法与暗器相同，放在“腰带”上即可。符咒所发出的魔法攻击通常面积较大，可对一群敌人产生影响。例如白虎符可发出风系魔法，能够把一群敌人吹到空中，而主角就可以冲上去猛砍啦。宝石是本游戏中的一个重点，关系

到与武功系统同样重要的炼化系统，大大增加了游戏的可玩性。游戏中的宝石共分9个等级，2到5级宝石合成百分之百成功，6到9级宝石合成会有一定的失败几率，级别越高失败几率越大（笔者到目前还没合成功过9级宝石）。下面给出部分宝石的合成方法以供参考：

2级：凡品蓝金=凡品蜜腊+凡品紫晶
凡品鸡血=凡品蜜腊+凡品翡翠
凡品田黄=凡品翡翠+凡品紫晶

3级：精品蜜腊=凡品蜜腊×3
精品翡翠=凡品翡翠×3
精品紫晶=凡品紫晶×3

4级：精品蓝金=精品蜜腊+精品紫晶=3×凡品蓝金×3
精品鸡血=精品蜜腊+精品翡翠=3×凡品鸡血×3
精品田黄=精品翡翠+精品紫晶=3×凡品田黄×3

5级：极品蜜腊=精品蜜腊×3
极品翡翠=精品翡翠×3
极品紫晶=精品紫晶×3

6级：极品蓝金=极品蜜腊+极品紫晶=3精品蓝金×3
极品鸡血=极品蜜腊+极品翡翠=3精品鸡血×3
极品田黄=极品翡翠+极品紫晶=3精品田黄×3

7级：七杀星=极品鸡血+极品蓝金
破军星=极品鸡血+极品田黄
贪狼星=极品蓝金+极品田黄
少阴珠=极品鸡血+极品紫晶
少阳珠=极品蜜腊+极品田黄

8级：天罡宝钻＝七杀星×3
地煞宝钻＝破军星×3
人王宝钻＝贪狼星×3
至阴珠＝少阴珠×3
纯阳珠＝少阳珠×3

另外还有：

武神丹＝极品翡翠×3

九转还魂丹=极品蜜腊+极品翡翠+极品紫晶+极品田黄+极品蓝金+极品鸡血

五色雨花石=极品蜜腊+极品翡翠+极品紫晶+极品田黄+极品蓝金+极品鸡血+七杀星（或破军星、贪狼星中的任意一个）

宝石一般是杀死怪物获得，杀死级别越高的怪物，得到高等级宝石的几率越大。宝石的另外一个来源是从NPC处购买，这里要特别说明还可以从NPC处买到一种叫璞石的石头，这种石头具有赌博性质，放到聚宝盆“鉴定”一下就可以随机变成某种宝石。璞石的价钱很高，建议在游戏初期不要购买。璞石也有凡品、精品和极品的分别，级别越高的璞石炼出高等级宝石的几率也越大，极品璞石甚至能炼出7级的宝石。当然也是有可能失败的——璞石变成了不值钱的指南珠或飞蝗石……

除宝石以外，血瓶和气瓶也能合成，这一点和“暗黑2”差不多，都是3个小的合一个大的，不再多说。需要指出的是回生瓶要用两个同级的血瓶和气瓶来合成。大气瓶和大回生瓶、大血瓶和大回生瓶、超级气瓶和超级回生瓶、超级血瓶和超级回生瓶这样的组合都能合出宝石，但也可能变成指南珠或飞蝗石。

感受：情节及过关任务

整个游戏就是由一个个任务串联起来的，游戏情节也随着任务的完成逐步发展。在解任务时要注意看右上角的地图，红色区域是离开本场景的地方。地图上的绿点就是主角自己，蓝点是NPC，黄点是掉在地上的宝物，而大红点则是Boss级的敌人，往往要想完成任务都需要去“拜访”一下这个红点并让它消失才行。顺便提一句，Boss级的敌人大多一开始在屏幕最上方显示深蓝色的血，而在这一层之下还有4层血，分别是浅蓝、绿、深红、浅红，别着急，慢慢打吧。

第一幕 人界

公输班的木鸢：在瓦当镇的木楼门前站着公输班，他制造了一只能飞的木鸢，但不慎遗失在镇外的道路上。遗失的木鸢就在丹阳林道上一个绿色拾遗小鬼的包袱里，此鬼十分难缠，不会轻易让你接近，最好的办法是用远程武器（飞镖或飞蝗石）消灭它，或在地上扔一件东西引它过来捡，再趁机打它。拣起木鸢回去还给公输班，得到一组暗器的奖励，而后公输班提到自己的好友欧冶子是位铸剑名家，推荐你去找他打造一把称手的兵刃。同时开启了一个练功场（必须将他的自我介绍看完才行）。



在红园找到了红拂。

失踪的秦越人：杂货摊边的商人郭什郎说镇上唯一的医生秦越人出镇后迟迟未归，很是担忧。其实出去采药的秦越人被一只野猪怪抓住，捆在聚义庄尽头处的一块空地上。在去打野猪怪时要尽量将它引出来，不要让它和喽罗们混在一起，否则遭群敌围攻将很危险。解救秦越人后，她告诉你有一个同行的沈姓少年下落不明，希望能代为寻找，然后便自己回镇去了。回镇上与她对话后，便可以在这里医治、买药，同时通过对话还可触发一个帮秦越人消灭老鼠的分支任务，只要于60秒内将在地窖中乱跑的小老鼠全部踩死即可，得到桑子



李靖与红拂的重逢。



得到孝圣灵。



战后得蜀水。

回气丹，可提升最大精气值。

沈万山的聚宝盆：秦越人所说的沈姓少年乃是明初那位富可敌国的巨商沈万山，他为了寻找宝物进了乱坟岗中的十二陵，于是你前往乱坟岗找到十二陵，沈万山就缩在陵墓深处。在这里你要小心掘墓鬼的攻击，它会使用凶猛的连击技“鬼开山”，作战时一定要注意闪避，是游戏初期首次遇到的比较难缠的喽罗级敌人。在墓中找到沈万山并将其解救出来后，他会自行回镇。

铸剑名匠欧冶子：从公输班处得知欧冶子的消息后，穿过十二陵里的一条通路来到湛卢村，欧冶子就站在村子尽头的路上，消灭周围的山猫后与他对话，欧冶子说需要一块陨铁才能为你改造兵器，说罢便回镇去了。继续向前经过欧冶子身后的通路来到葛家大院，在院中有一处地下矿坑，击败矿坑中的白色掘墓恶鬼即可从其尸体上拿到陨铁。带着陨铁回去找欧冶子，他就会给你的武器上增加一个额外的镶嵌孔。

被困的道士葛洪：一进葛家大院，就能看到道教历史上著名的仙人葛洪，不过你现在看到的只是他的元神，葛洪的真身被一个魔将应熊困在葛家大院深处。于是你冲进大院，经过一道石桥可找到应熊，杀死它后葛洪身边的结界打开，重获自由的他回瓦当镇报到去了。回去与他对话即可开启宝石买卖和乾坤袋功能，同时还可了解并进行“火的试炼”，就是在一定时间内避开四面八方飞来的火球，难度不小，但可无限次尝试。每成功一次即可提高角色的一项素质，并进入更高难度的试炼。

薛红影的邂逅：从葛家大院尽头应熊身后的通道进入石门庙。在庙门前遇见一位用双刀的女侠，二话不说便要过招，这是场一对一的较量，薛红影速度极快，对付她要采用防守反击的策略。战胜后薛红影邀你共同消灭庙内的熊首人身怪兽——应熊王。在战斗中不必照顾薛红影的安危，即使她被打败也不会影响任务的完成。只要将应熊王干掉就可进入下个场景——古战场，在这里薛红影会送给你翁仲，并讲解了用法。

墨子的考试：沿古战场的芦苇丛一直杀到尽头便会见到墨子先生，他让你通过身后的试炼场完成一个考验：不能杀生，但是要找回他的一条腰带。进去后只要沿着脚下的石板路走就能找到存放腰带的箱子，一路上僵尸狗众多，可按Q键后点击鼠标右键跳跃前进，如果是力士还可将鼠标左键设成摔投技。由于僵尸狗太小无法举起，所以就不怕误点杀生了。来到放腰带的箱子旁边，通常箱子都会被僵尸狗撞破，这下可省事了，直接按下Z键捡起腰带原路跑回即可。试炼结束后，墨子向你的兵刃里注入了“仁”字圣灵，现在你已经拥有了“七圣灵”中的第一个。他还将腰带扣赠给你，而后你可从墨子北边的小桥离开战场，进入凤尾溪。

断桥遇旧人：凤尾溪是由一系列残桥和小岛组成的，必须跳跃前进。在最后一个小岛上又遇见薛红影，她说前路的小桥已被冲毁，这修桥之事当然要麻烦天下第一木匠公输班了。回瓦当镇找到他，他说需要一些黄杨木做材料，黄杨木在凤尾溪断桥边左侧的另一座小岛上有，去那里杀死一头巨无霸野猪王即可取得。把黄杨木交给公输班，他自会去修桥，薛红影高兴地送给你九转还魂丹（所有属性提高1）。

黄道婆的指引：过桥后来到落马坡，遇到纺织术的发明家黄道婆。她认出你身上的腰带扣是她赠给墨子的，并请你把腰带扣还给她，作为回报，她给你的盔甲上多加了一个镶嵌孔。另外黄道婆还谈到前面坡上的山洞中有一个祭坛，要进行正确的献祭方能打开前路的通道。于是你按照黄道婆的指引一路向上攀登，进入山洞，在深处发现斗神祭坛。至于正确的祭品是什么？还是回镇问问葛洪老先生吧——原来是狗王之心。再次与葛洪对话就会被传送到试炼场，就是那个墨子不让你杀生的地方，现在可以痛快地大开杀戒了！注意此战中不能传送回镇，要千万小心。杀死狗王后，葛洪就替你制作好了祭品，斗神之门打开了！

斗神之路：一进斗神之路，就看见葛洪提到过的陶弘景，他向你介绍了一下这里的情况。在最后决战前，最好开个传送门回瓦当镇一趟，因为每个人都会送你一件道具，为你助威。跳跃过池塘的时候注意边上的石龙会口吐飞镖攻击。斗神之路的尽头是第一幕的大魔王战象，它的攻击力非常强，尽量不要被打个正着。另外如果看到它防御，要马上按空格键闪开，否则必然被抓，那个滋味可不好受呀。将其击败后，陶弘景送司南配给你，而后瓦当镇的乡人们来此与你告别，只有沈万山、黄道婆和陶弘景三人跟随你进入第二幕——北地。

第二幕 北地

失踪的干将：在知秋镇上接到的第一个任务来自杂货商人郭翁伯，他告诉你本镇有位铸剑大师干将，但如今不知所踪。另外与他对话看完“自我介绍”后还可开启冰洞比武场的分支任务。从镇南台阶下去来到剑鼎堡，干将就站在剑鼎堡南边道路尽头处。他认出你的兵刃是欧冶子

打造，并说要想更进一步，只有取得五大神兵之一才行，而要想让干将为你改进兵刃，则必须先找到他的妻子莫邪。

专诸的愿望：从干将身后的道路进入虎丘，一路往南，会见到一个鬼魂，此人是春秋时代用鱼肠剑刺杀吴王僚的著名刺客专诸。他希望找回鱼肠剑并把它还给原来的主人，它还在吴王僚的尸体上，而吴王的陵墓就在专诸西边。进入王僚墓，在陵墓中部发现被困的莫邪。继续前进，在深处有一僵尸将军看守的墓室打开棺盖，取得宝剑。把鱼肠剑带给专诸，他说剑原来的主人就是铸造它的干将，希望你能帮他物归原主，在这里得到"七圣灵"之一的"信"。回镇将鱼肠剑交给干将，他会在你的武器上再多开一个镶嵌孔。

李靖、红拂和虬髯客：从虎丘往前进入宣风林地，在一处墓前见到张仲坚的鬼魂，这位侠名远扬的隋唐虬髯豪客如今竟愁眉不展，原来是对义妹红拂一丝情缘未了。从南边道路来到红园找到红拂女，因为鬼魂没有自己生前的物品附体是无法移动的，所以她要你去找到李靖，代她表达爱意。从红园往南进入胜族部落，在西南角的一座坟墓前站着大唐开国元勋李靖，得知他也对生前不能与妻子长相守而满怀歉意。带着李靖的消息回报红拂，她这才和你说起义兄虬髯客张仲坚的事情，并交给你一封信。把信给张仲坚看，他终于明白了红拂的感情，临走前将一只小宝盒送给你，你得到了七圣灵之一的"爱"圣灵。将小宝盒带给李靖，他认出了这件东西，并用钥匙打开，里面原来是红拂的梳子，赶紧把梳子带给红拂，李靖和红拂终于重逢了！

破家重圆：在王僚墓找到莫邪时，她说自己的儿子赤比为了给父亲报仇，离家出走，请你将他找回。完成李靖和红拂的任务后，红园南边的万法碑林开启，赤比被困在其中一个红色石碑中，有一只鹰王和它的喽罗在旁看守。击败鹰王后砸碎石碑救出赤比，但这只是他的鬼魂——他已经为了报仇刺杀楚王而死。想要把他带去见母亲，必须和红拂一样得到一件生前的物品。回镇询问郭伯翁，得知与赤比密切相关的东西莫过于干将剑，它藏在三王墓中，墓内有"千秋定疆柱"四根组成的机关，必须按照"东、南、北、西"的顺序才能破解。从万法碑林大院东方的另一个出口出去，进入偃兵冢，往南走，一路来到三王墓。在墓内"千秋定疆柱"处，以入口处为西，按照郭伯翁指点的顺序一一转动，每转一次都会出现一个僵尸将军，如果转错，必须重新再来。全部转完后，触摸中间的祭台，干将剑和僵尸王一起出现。夺得干将剑后，回万法碑林找到赤比，让他的灵魂附在剑上，把他带回知秋镇，干将一家终于得以团聚，你也了解了"孝"字的真谛，得到了七圣灵之一的"孝"。为了表达感激之情，干将把干将剑与你的剑结合，在你的武器上开了第6个镶嵌孔。

蜀水炼刀：偃兵冢入口处有个叫蒲元的人说东边的路被冰冻住了，然后看了看你的兵刃，说以此恐怕无力破除坚冰。完成赤比任务后，就可以去找偃兵冢的蒲元了。果然，现在坚冰不堪一击，通路打开，蒲元十分高兴。没想到这个貌不起眼的老者竟然是三国时代蜀汉的兵器大师，受诸葛丞相之命打造三千把快刀，现在刀已完成，但缺蜀水淬火。一路往东离开偃兵冢，进入玄冰谷。谷口站立者乃是唐朝天宝年间抗击安禄山的猛将南霁云，看过你的宝剑后说还不够锋利，无法破开谷内玄冰。在一处堆放着水桶的地方，你劈开其中一只，得到了结冰的蜀水。带着蜀水向偃兵冢铁匠铺门前的蒲元交差，他送给你一把古剑，让你找到这剑的故主，用来加强你的兵器，这正是干将剑的对剑莫邪。交给干将后，他为你的武器提升更高的等级，当然，加工完的宝剑还要再交给蒲元淬淬火，一切完成后，你得到了七圣灵之一的"忠"。

伙伴南霁云：现在你可以去找玄冰谷的南霁云了，打碎谷内任何拦路的玄冰。南霁云欣赏你的武力，邀请你一起共闯玄冰谷，消灭谷中的妖孽，并摧毁唤妖塔以免妖魔重生。你们约定在谷尽头的离火玄冰处——冰火雪沼会合，然后一路向东杀上去。完成约定后，南霁云会给你七圣灵之一的"勇"作为嘉奖。

郭伯翁祭天：冰火雪沼打通后，回知秋镇找郭翁伯。他老先生竟然有要到九天池的周武祭坛祭天的奇思妙想，博学的陶弘景说可以炼制一颗飞天丸，但需要冰火雪沼的寒沼冰火。封印寒沼冰火的大冰块在冰火雪沼的东北部，离那个暂时不能使用的飞天祭坛不远。陶弘景说飞天丸只有一颗，叫你和郭翁伯商量一下谁先上去。找郭翁伯一说，果不其然，他要你先上去给他打开传送点。从冰火雪沼的飞天祭坛登上九天池，要肃清全部妖怪后再打开传送点才能回知秋镇把郭翁伯安全的接上来。郭翁伯完成祭天后，将七圣灵的最后一个——



九天池郭翁伯祭天。



绝龙岭开启地狱之门。


在轮回炼狱中与纣王相对。


封魔宫中的七场试炼之一。


封魔宫中与纣王最后决战。

“义”送给你。

绝龙岭：现在七圣灵已经集于你一身，冰火雪沼尽头的毒雾已经无法阻止你前进了，你可以由那里攀登上绝龙岭，找出幕后的邪魔。从冰火雪沼的飞天祭坛继续向东，穿过绿色的毒雾，便要面对第二幕的最后一战了。此战与斗神之路不同，大魔头闻太师周围有不少强力小妖护驾，最好先把它们收拾掉。闻太师是飞在空中作战的，必须多用必杀武技才能击中他。杀死闻太师后，向陶弘景报告说绝龙岭上有深不可测的裂痕，不知下面是什么世界。陶弘景决定先去查看，你和知秋镇的人们告别后，就可以上绝龙岭了，从裂痕下去进入第三幕——地狱。

第三幕 地狱

望乡台·孟婆寨：地狱的第一站是望乡台，这里有一位穿红袍的武判官，他说前方通往孟婆寨的道路有妖魔当道，让你先把随行人员留下，自己去打开通道。一路向东，在尽头处消灭一个夜叉队长后来到孟婆寨，这里站着一位老妇人，她就是孟婆。打开传送点，伙伴们安全到达孟婆寨，却发现武判官不见了，孟婆心生怀疑……

奈河·鬼门关：从孟婆寨的南门出去，却发现武判官正在那里等你。他说前方是奈河，过了奈河才是真正的冥界。而在奈河对岸有位圣者比干，武判官要你去取得比干的玲珑心，并说那是恢复冥界秩序的必要法宝。进入奈河，跳到对岸见到比干，一番对话后，比干将玲珑心交给你。到了鬼门关后再次遇到武判官，对话后判官告诉你要想重新恢复冥界的次序和安宁就要首先获得森罗殿的阎王玺。但现在森罗殿被妖怪控制了，而且有封印，因此要求你前往森罗殿解除封印。

森罗殿：来到森罗殿，解决掉一个夜叉头目后，回到鬼门会再次遇到武判官，他交给你一面通关令牌，告诉你前面为黄泉路，阎王正在黄泉路，请你通知阎王让他到森罗殿与判官汇合。

黄泉路：闯入黄泉路，消灭群敌后看见阎王站在过关处。当阎王得知森罗殿的封印已经打开很高兴，同时希望你前往冥城通知他的两位镇殿将军前往森罗殿会合。

冥城：进入冥城后在传送点处见到第一位镇殿将军殷洪，他告诉你另一位将军正在城内等你，你急忙进城内找到那位将军，上前对话后发生了意想不到的变化——两位镇殿将军变身为虎贲将军一起攻击你。消灭他们后，在冥城的后面发现了被困在铁笼内的阎王和判官。原来铁笼内的才是真正的阎王，武判官已经叛变了，你以前遇到的是假阎王，而铁笼内的判官是文判官。在得知森罗殿的封印被破坏后，阎王焦急万分，请你务必要尽快找到打开铁笼的钥匙放他们出来，否则后果不堪设想。

森罗殿2：得知事实真相后，你急忙前往森罗殿，在殿内看到假阎王和武判官正在一起。假阎王命令武判官杀了你，在你战胜武判官后得到一把钥匙，同时发现假阎王有不死之身，于是你决定先回冥城去救出阎王和文判官，再回到森罗殿。阎王破除了假阎王的不死之身，原来假阎王是个鬼王。打败鬼王后，阎王告诉你根据他的判断目前魔道力量还没有找到冥界三宝，根据他的分析这三宝很可能失落在由畜生道、饿鬼道、修罗道组成的冥界下三道中，希望你能尽快找回三宝。

下三道：在畜生道遇到已经变身的唐明皇，他请你帮他恢复本来面目并铲除奸臣。离开畜生道进入饿鬼道后你又遇见安禄山，他认为唐明皇是个昏君并要你把唐明皇的头给他，你同意了他的请求后回到畜生道并打败了保护唐明皇的修罗战士。唐明皇意识到自己的行为是错的后将一方玉玺交给你，那就是阎王玺。跟着你又来到饿鬼道，安禄山见你没有带回唐明皇的头便和你打了起来，打败他后得到生死簿。随后进入修罗道遇到苏妲已，将其击败后获得了无常令，回到孟婆寨后阎王邀请陶弘景一同前去打开轮回炼狱的通道。

轮回炼狱：纣王终于出现了，你知道一切罪恶的根源都是因他而起，只要杀了纣王这漫长的旅程就可以结束了。然而奇怪的是，当纣王倒下后尸体却不见了？原来他还没有死，只是逃回了他的老巢——魔宫！

封魔宫：来到魔宫，在这里要先击败7个魔像化生的怪物头领，也就是连打7场，在每一场之间可以回城买药。在战斗中不能回城，也不允许阵亡，否则还要从头再打7场。完成7场大战后纣王再次现身，还带着一大帮修罗战士。当经过一场漫长的战斗再次击倒纣王后，他又变身为更强大的纣魔，没什么好说的，再来一次拼死大战吧，打倒了纣魔，一切才会真正的结束。P

再战诺曼底

■贵州 yago

荣誉勋章——奇袭先锋

Medal of Honor Allied Assault: Spearhead



2002年初美国艺电推出的《荣誉勋章——联合袭击》可谓出尽风头，这款游戏的几代前辈曾在家用游戏机上历经坎坷而不得赏识，不过那都是陈年旧事了，《联合袭击》早已和好莱坞大片《拯救大兵瑞恩》同时嵌入每个玩家的心底。鉴于《联合袭击》的成功，美国艺电又趁热打铁于2002年11月11日推出它的资料片，这就是由EALA工作室开发的《奇袭先锋》。EALA以制作MOD方面的丰富经验而著称，PS2、XBOX、GameCube上的《荣誉勋章》系列产品几乎都由他们一手包揽，此外EALA开发的动作冒险游戏《不死亡灵》（Undying）也在国内玩家中有一定的影响力。《奇袭先锋》的故事仍发生在二战期间的欧洲战场，玩家将扮演第82空降师军士杰克·巴恩斯（Jack Barnes），从诺曼底空降开始就要为自己的生存而战，然后是突出部战役中白雪皑皑的阿那姆森林，最后将配合苏联红军一同参加柏林会战。游戏中多处剧情和场景都借鉴了电视连续剧《战火兄弟连》（Bands Of Brothers），相信看过这部片子的玩家都会有似曾相识的感觉。同样采用《雷神之锤III》引擎的《奇袭先锋》无论在操作手感和音效上都毫不逊色于前作，大量新增武器均据史实制作，多人游戏模式也有较大改进，唯一的遗憾是单机游戏长度太短，总共算起来仅有8关而已。

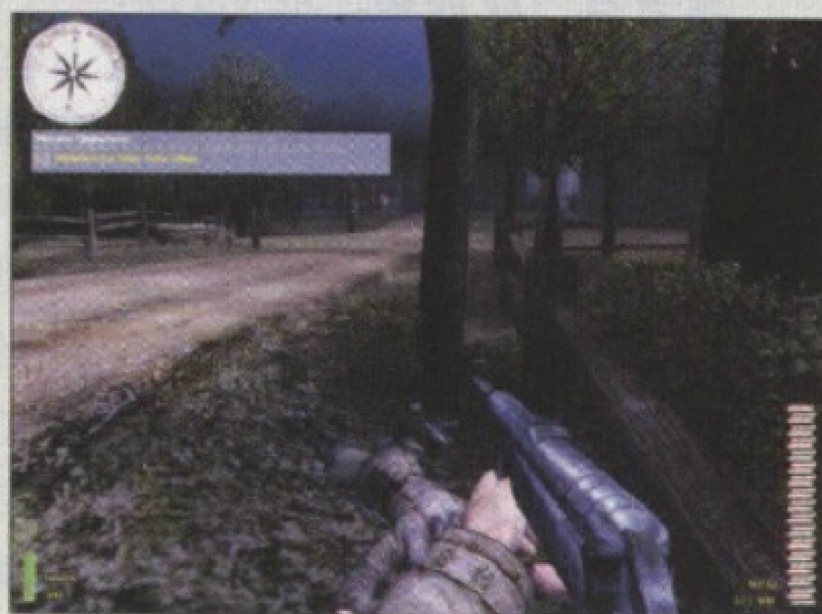
总评 90



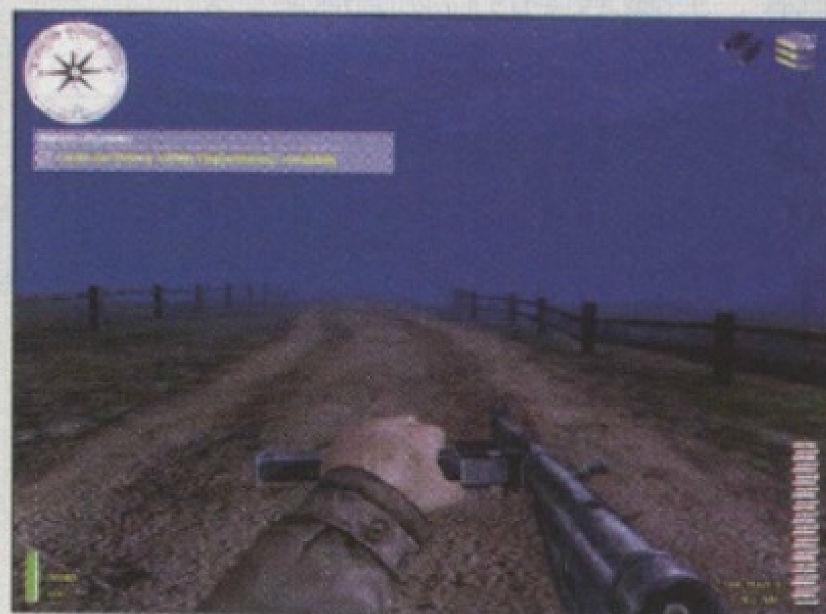
项目	内容
制作	EALA
发行	美国艺电
载体	CD x 2
类型	动作射击
语言	中文/英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 450MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：800MB



清除空投区的敌人。



黎明中的法国乡间小道。

控制键

键	功能
鼠标左键	开火
鼠标右键	枪托攻击/瞄准
W	向前移动
S	向后移动
A	向左移动
D	向右移动
空格键	跳跃
Ctrl	卧倒
E	使用
Tab	显示目标任务
R	装填弹药
Q	收起武器
1	手枪
2	步枪
3	冲锋枪
4	机枪
5	手榴弹
6	重武器
7	文件/望远镜
F5	快速存档
F9	快速取档

第一关

任务目标：与盟军会合；用防空火炮摧毁敌战车；完成集结。

为了配合盟军在诺曼底登陆，必须在抢滩登陆的同时切断德军后方补给线，而这个任务只有交给轰炸机和空降部队完成。凌晨，杰克·巴恩斯（Jack Barnes）和战友们已经翱翔在法国3000英尺的上空，随着飞机的轰鸣吵醒德国人的防空火力，空降也开始了。“注意，看见绿灯就开始跳伞！”“好了！让我们和法国打个招呼吧！”

降落时真幸运，不但在天上没有被流弹打死，而且还落到农场的仓库里。虽然在空降前队友们都仔细检查了自己的降落伞，但还是有不少队友因为打不开伞包而牺牲，更多的战友在空中就被敌兵击中，因此现在必须开辟出一块安全的降落区以减少友军伤亡。通过仓库周围的窗口观察，发现离仓库不远有一挺四管高射机枪（AA GUN）和一些正在朝空中射击的敌人，利用周围树木作掩护很轻松地解决掉那挺机枪附近的敌人，而后利用机枪摧毁敌增援卡车。再顺着公路向卡车开来的方向进发，一路上消灭一些零星敌兵，逐渐看到远处一个风车的轮廓，上面还挂着降落伞。小心翼翼地靠近，看到一个盟军的伞兵正挂在风车上，不少德国兵正聚在下面向他射击。趁敌人没注意尽

量靠近他们，用冲锋枪为刚牺牲的兄弟们报仇吧。此时又有3名英国第5空降师的伞兵加入了战斗，而德国人的虎式坦克也赶了过来，用风车旁的四管高射机枪打烂它。在虎式坦克的残骸前，杰克·巴恩斯终于与盟军汇合了。

第二关

任务目标：寻找并摧毁防空炮；与队友一起渡河。

德国人正准备增援北面的炮兵师，他们必须通过附近的一座大桥，指挥部命令要不惜一切代价炸毁这座大桥。敌人在这个区域有两门88毫米防空炮，为了减少盟军轰炸机的损失，必须将其摧毁。其中一门炮就在对面磨房旁的农舍里，要接近农舍就要先占领磨房这边的制高点。在磨房的二楼可以观察并直接射击农舍外的德军，消灭那些德军后就可以靠近农舍。在农舍外还停着一部运送弹药的卡车，用卡车和旁边的矮墙作掩体消灭赶来增援的敌人。而后队友会用手雷炸开农舍大门，用炸药将藏在里面的大炮炸毁。爆炸声引来了敌人巡逻队，旁边的矮墙又一次成为消灭德军的好掩体。从农舍后的门出来就是铁路，炸开铁路下排水沟的栅栏，排水沟对面是一座有德军防守的农舍，农舍对面就是另一门高炮所在的农庄，里面的两座两层房屋和仓库里驻守着不少敌人，只有用突袭战才能消灭他们。此后在2楼发现第2门高炮就藏在农庄后院，从2楼窗户外的走廊可以直接到后院，在高炮上安装炸药炸毁它，然后由后院来到河边码头，那里有一支小船可以渡河。

第三关

任务目标：击毙希德尔布朗中校；用防空炮摧毁虎式坦克；炸毁防空炮；取得空投的炸药；在桥上放置炸药炸毁大桥。

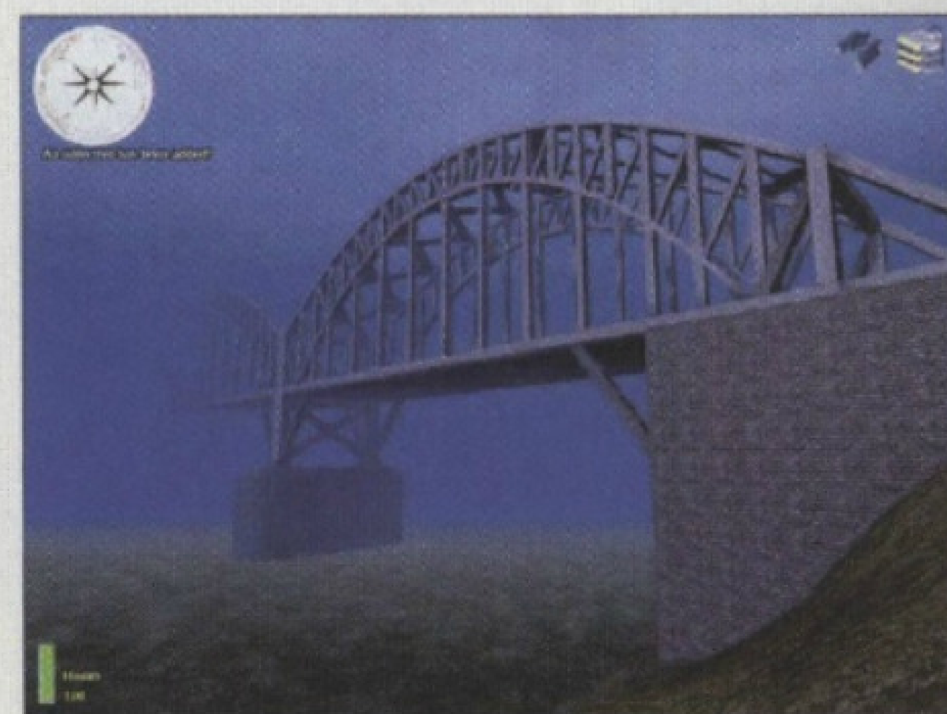
小船在浓雾的掩护下安全渡河，靠岸时发现岸边码头有重兵把守，用强攻占领这里。在战斗中发现防守这座大桥的德军指挥官是希德尔布朗中校，然而在占领码头旁的楼房时，布朗中校还是在德国兵的拼死保护下骑着摩托车逃跑了。幸好摩托车的油箱被打漏，顺着公路追击，在不远处就发现了被丢弃的摩托车。搜索旁边的建筑，终于在2楼将这名法西斯分子击毙。沿着大路继续前进，突然一辆虎式坦克从旁边的围墙里冲出来，赶快隐蔽，坦克后面就是最安全的地方。来到坦克后面发现被冲破的围墙里有一门防空炮，在队长的提议下由他把坦克引过来，然后用防空炮摧毁坦克，而后再用炸药将防空炮炸毁。此时指挥部已派飞机把炸桥的炸药空投到了附近，顺着大路来到大桥桥头的镇子，在镇口发现炸药掉在路中间，顺着路边的矮墙向炸药靠近，解决掉周围的敌人后终于得到炸药。然而通往桥头的路已被敌人封锁，只好另找其他途径。在路边建筑物后面发现一座小屋，安放炸药炸开小屋的墙壁就可以通过封锁线。此后注意到有座房子不断有敌人出来，攻进去后可从二楼跳下去直接到达桥头。桥头的防守不是很严密，很轻松就能解决附近敌人。桥对面的德军听见枪声赶来支援，赶快抓紧时间到桥上安装炸药。敌人运载增援的火车也正在通过大桥，只要赶在敌人火车通过大桥之前安好炸药就可以完成任务并安全撤退。

新增武器

STEN MARK II	斯特恩马克二式冲锋枪
LEE-ENFIELD	埃菲尔德式步枪
WEBLEY REVOLVER	连发左轮手枪
M18 SMOKE GRENADE	M18烟雾弹
STG44	STG44冲锋枪
MAUSER KAR 98K	毛瑟枪
WALTHER P38	德式P38手枪
KAR98-SNIPER	KAR98狙击步枪
PPSH SMG	PPSH冲锋枪
MOSIN NAGANT RIFTE	苏式步枪
SVT 40	苏式狙击步枪
GRANATWERFER	迫击炮
AA GUN	四管高射机枪
FLAK88	88毫米高射炮
PZB41 ANTI-TANK	车载反坦克炮
SD KFZ10/5	六管火箭炮


被德国人藏在仓库里的88毫米高射炮。


英国第五空降师的空降兵。


德军通过这座桥运送增援。


和队友们一起向德军防线出发。


利用阵地上的防空炮攻击德军坦克。


在教堂的钟楼上狙击敌人。


德军遗留的防空火炮。

第四关

目标任务：使用六管火箭炮摧毁装甲车；用粘弹摧毁六管火箭炮；用粘弹摧毁坦克；用粘弹摧毁第二辆坦克；夺取一辆德军的补给车；掩护补给车到达盟军防线。

由于冬天的到来，战争一度停顿下来。在比利时阿那姆森林防线上，盟军的补给线被大雪切断，士兵们在缺少食物和弹药的情况下坚守着防线。既然我们的补给线被切断，那就用德国人的吧——这次插入德军防线的目的是夺取他们的补给车。在大雪中慢慢靠近德军防线，干掉巡逻队后顺着他们来的方向攻占那里的据点。想不到据点里有门六管火箭炮，用这门火箭炮炸掉在公路上巡逻的装甲车，然后再用粘弹炸毁六管火箭炮后继续前进。占领第2个据点后在了望塔上找到德式狙击步枪。在去第3个据点的路上又遇到德军坦克，仍然使用粘弹炸毁它。接下来在前往德军补给站的路上又摧毁1门六管火箭炮。在找到第4门六管火箭炮时发现旁边还停辆坦克，现在有两个选择，一是先接近坦克安装粘弹摧毁它后再摧毁六管火箭炮，另一个是先控制六管火箭炮摧毁坦克再摧毁火箭炮。占领这个据点后，从这里可以看到不远处德军的补给站。在补给站大门外用敌人的机枪解决掉前来增援的敌人，然后再绕到补给站后面潜入，经过一场混战后终于在车库里找到补给车。接下来的问题就是如何安全离开德军防线，幸好在敌人补给站里还发现一辆车载反坦克炮，利用这门炮与路上的德军步兵和坦克展开激战，掩护补给车冲出敌人的包围。

第五关

任务目标：在前沿找到上尉；寻找医疗兵；护送医疗兵到上尉那里；防守右侧阵地；防守左侧阵地；返回右侧阵地防守并摧毁进攻的德军坦克。

即使是圣诞夜，德军的炮弹还是照例光顾了盟军阵地。杰克在阵地前沿找到上尉，发现他被炸伤了，必须尽快找到医疗兵给他治伤。凭着多年作战的经验，杰克在各个避弹坑之间来回移动躲避炮弹，在一个矮墙下临时搭建的医院里找到医疗兵。带着医疗兵按原路返回，经过治疗终于使上尉又能继续指挥战斗了。德军的炮击停止后阵地战开始了，冲出隐蔽壕快速到达右侧阵地死守，刚打退敌人的进攻便又接到协助左侧阵地防守的命令。通过旁边的树林到达左侧阵地，捡起阵地旁的火箭筒后马上加入战斗，只要击毁攻上来的两辆坦克敌人就会撤退。此时又传来右侧阵地告急的消息，按原路返回右侧阵地，见敌人步兵配合着坦克一起攻过来。敌兵的数量非常庞大，不过只要将3辆进攻坦克击毁敌兵就会全部撤退。

第六关

任务目标：活着穿过德军防线；清理教堂；清理旅馆；找到上尉；用四管高射机枪击落敌机。

穿过前面的一块开阔地就是敌人防守的城镇。听到进攻命令后，大家散开向城镇发起冲锋。不必理会敌人的炮火，只要利用弹坑迂回前进即可。冲到开阔地边缘后先在一块大石头后面躲一下整理装备，然后继续向城镇里面进攻。从大石头后面出来跑向对面的木

屋，进屋干掉敌人，通过木屋的各个窗口向外面的敌人射击。跟在身后的士兵传来命令：清除对面教堂里的敌人，于是冲到教堂门口整理一下装备，换上MP40冲锋枪。一楼有3个敌人，冲进去一阵点射干掉他们，2楼的敌人也同样可以轻松干掉。另外在阁楼上还有个拿狙击枪的敌人，通过楼梯旁堆积的箱子就可以上到阁楼。干掉他后得到狙击枪，正好就地狙杀周围的敌人。这时又接到命令：消灭镇上旅馆里的敌人。尽快从阁楼上下来，紧跟着队友向旅馆前进。在路上遭遇到敌人机枪的阻击，用狙击步枪尽快干掉它。在路上还会遇到一门正在射击的高射炮，解决上面的敌人后，操纵它击毁旅馆门口的坦克。在旅馆门口检到霰弹枪，冲进旅馆解决大厅里的两个敌人，不要让他们有丢手榴弹的机会。大厅左右两边都有偏厅，从偏厅向楼上搜索，2楼基本上每个房间都有1个敌人。在3楼有3个敌人防守，先用手榴弹把他们逼出来，然后消灭。完成扫荡旅馆的任务后到旅馆对面的树林旁与上尉会合，见面后刚说了两句话敌人的飞机就出现了，尽快用旁边的四管高射机枪解决它，不然上尉很快就会死于敌机扫射。

第七关

任务目标：通过大桥进入柏林；寻找坠毁的飞机及地图；确认领事馆位置；找出间谍名单；找到保险柜密码；用密码打开保险柜；夺取一辆坦克。

杰克·巴恩斯被派往柏林外围防守河岸。刚到达河岸驻防就有1架美军飞机被击落，那上面很可能有重要的文件，必须去查看一下。消灭德军士兵后直接跑过大桥，躲在桥头汽车后面用狙击步枪消灭旁边高架桥上的狙击手和河岸上的敌人。正前方有个机枪手，退回到桥中段用狙击步枪就能解决他。顺着公路向城市中心前进，这时从后方会出现敌坦克。靠上去安装粘弹，由于正在下雨导火线会熄灭，所以必须在远处射击才能引爆炸弹。在遇到的第4辆卡车旁能找到坠毁的飞机和地图，这时要特别小心周围的狙击手，注意观察楼顶和有篝火的地方。在飞机坠毁点的附近有座保存完整的建筑物，那里就是领事馆，里面有门防空炮。消灭领事馆里的敌人，外面会有敌人坦克出现，操纵防空炮摧毁它，然后向领事馆右前方前进，把那里的坦克引到领事馆前面用防空炮摧毁。继续沿着刚才引诱坦克的那条路前进，会遇到不少狙击手还有一辆坦克，用狙击步枪和粘弹扫清这些路上的阻碍。最后来到一个大广场入口处，广场里有不少敌兵和坦克，不要开枪惊动他们。入口处有部小汽车，汽车旁有门可以进入建筑物。在这幢建筑物的2楼就能找到保险柜及保险柜密码，打开保险柜取出间谍名单，从2楼的另一个楼梯下去就可以缴获一辆坦克。

第八关

任务目标：摧毁南面的桥梁；回到苏军防线；守住大桥直到空中支援到达。

开着新缴获的坦克在附近熟悉一下操作，现在所在的位置就是刚才进来的大广场。驾驶坦克顺原路杀回，注意不要停下来给敌人当靶子打，很快就能回到大桥上。这时接到命令，摧毁旁边的高架桥。只要掉转炮口一发炮弹就能解决问题。开着坦克过桥后德军的进攻也开始了，只要阻止敌人的坦克过桥，保护好缴获的坦克直到空中支援到达即可。


靠近德军坦克安装粘弹。


前面就是领事馆。


与防守的苏军聊天。


驾驶T34坦克在柏林街道上战斗。





《魔剑》内测心得

■北京 虎儿

"升级篇"

《魔剑》的升级和传统意义上的升级有很大区别，升级只带来HP、DEX、Mana、Power的提高，而不会提高整体能力。每升一级就会带来训练点数，你要花钱到各种训练师那里去花钱训练，而这些训练点数所面对的是一个庞大的技能以及魔法体系，例如铠甲分为轻铠、中铠和重铠3种技能，而武器上又分成匕首、斧子、剑、弓箭等。因为个人喜好的不同或者某些种族、职业的限定，在相同职业种族以及等级的情况下，每个ID都会有些许区别，而这区别很多时候就决定着你在一场厮杀里的生与死。

那么如何升级呢？《魔剑》里的升级之路很直接，那就是杀怪，需要合理选择与你等级相对应的怪物，一般3级就告别了小蚂蚁们而去挑战地精、黑狼这样的东西了，但是前提是你要组队，不组队会经常被地精蹂躏。法术系初期被攻击率比较高，一般初期都是法系带战系的，这样有战系的队员在前面当肉盾或者肩负引怪的工作，法系杀起来也很爽。团队在这里显得很重要，一个职业搭配合理的团队升级速度是惊人的，据说有过8人组队一夜之间全部到40级的情况，比起本人4天才到40级的速度来说真是神速了。所以笔者强烈建议各位找好同伴，组队杀怪。

10级时你将面临确定主职，这是将伴随你一生的职业，可要好好考虑一下。很多人看了小说和介绍都喜欢选择能潜行的刺客这类职业，也许是文化差异吧，有不少人总想去培养个什么一人砍倒一片的大侠，很遗憾，在《魔剑》的世界里并非如此，或者说根本就没有大侠，有的只是团队合作精神。PvP你也许所向披靡，但只要对方是两个人，你能赢的概率几乎就是0（别杀菜鸟啊，新手除外），即便是一个没有杀伤力的医生，单是他的医疗能力就足够让你精疲力竭……所以，在《魔剑》的世界里没有无用的职业，有的只是生疏的操作和对你所拥有的技能、魔法的不了解。



牛头人生命长，和多个怪物战斗也不怕。


使用护盾是每一次战斗前的准备工作。


元素使的风系宠物。


群体的电系攻击。

在KT城附近，法系的可以很轻松地杀到25～30级，战系如果有人带也很容易到这个等级。法系一般在22级就能出飞翔魔法，有了飞翔魔法就可以去挑战更高级的怪物。很多人选择金字塔，在那升级是超级安全超级快，所以那里人也就很多，PK跟着也就多了起来。在那边升级还是带个能反隐的好，否则被隐身的法师群魔N次，你们就只有集体躺在塔顶了……

法系的在40级后可以去龙区杀龙，或去雪山上杀巨人，战系的在40级时依旧没有明显优势，没有好装备最多单挑个三星的蜥蜴，连鳄鱼对付起来都很艰难。所以战系依旧要混，跟在你的法师老大后面，一直要等到50级，相信这时你的铠甲、武器及职业魔法都已经达到了100，此时你出头的日子就到了。穿上全套100技能防魔装备，即便法师定身致盲再疯狂群殴，能干掉你的概率还是很小，而法师一般耐力都要差一些，等他没耐力也没了魔法值，你只要2刀就能成功击杀他。

内测时间不多，我全部练到50级就删ID换职业再练，有很多不详尽之处老"魔剑"不要笑我哦……

城市建设篇:

你买了生命之树的种子了吗？生命树的种子是建设城市的必要条件，在新手区外的区域找一片空地，有树也不要紧，你双击生命树的种子将出现是否可以种植的提示，若可以种植将成功地种下你的生命树，同时你的复活点将绑定在这棵生命树下。

然后你需要在生命树的旁边放置符石法师，这样生命树才能开始成长，而后必须建设旅馆，在里面你可以放置建筑师，高级建筑是通过升级建筑师来取得契约的，而后是银行、兵营、铁匠、车间、大会堂、魔法塔等建筑。

一般来说城市内的兵营和铁匠车间是首先要升级的单位，兵营只需要放置与兵营类型一致的队长就可开始运转，你可以指令兵营内的队长训练更多的城市护卫，这样即便大家都在城外忙碌，城市也不容易被攻击。卫兵的杀伤力还是蛮大的，这里最好注意一下要将不同兵种的卫兵配合起来巡逻，否则一个会飞的法师或鹰人很容易就能解决掉你的战士护卫，而一个高等级的战士解决你的射手护卫也不是什么难事。大规模敌人来袭就不是护卫所能顶住的了，所以保证工会城市内有值班人员是明智的选择，你的对手会在没有任何先兆的情况下攻击城市，而护卫在这样大规模的攻击下只能是种摆设，即便你的护卫都已经升到7级。

铁匠NPC划分得也很细致，你不得不盖很多个铁匠车间来放置这些铁匠，不要指望他能在最初的时候为你生产很好的装备，你要花费大量的金钱来升级铁匠以制造更好的装备，也只有升到7级才能为你生产出技能100的装备。生产装备所带的属性有一定随机性质，很多时候它们适合装备战争时期的军团和新手，而真正有价值的装备恐怕只有在5星以上的怪物身上才能杀得出。

下一个要升级的单位就是训练师，高等级的训练师会为你招揽很多生意，同时也是会员最需要的单位之一，有一些特技与魔法只有高等级的训练师才能教，同时训练的费用可以调整。对会员一般是0利润，按照一般的技能升到100级需要大约200～300万来算，0利润将为你的会员节省大量资金，同时合理定价会为你的城市带来大量利润哦。

城墙是一个城市对外的屏障，当敌人来袭、城门上锁时，城墙就是你的第一层保护，你还有时间聚集人手、发出求援信息以及编组你的队伍，立刻让你的铁匠车间开始生产大量的武器，命令护卫队长紧急训练护卫以增加城防，所以城墙坚持的时间越长你的时间也就越多。你可以设置内外两层城墙，但在测试期间大家才发现，每间隔一段城墙就要设置一个警戒塔，否则你的城墙将无法得到生命树的能量恢复，很快就会被撕开一个缺口，而有缺口的城墙将导致你直接面对敌人……


龙是《魔剑》中主要的怪物。


《魔剑》中各种族合影。


在二转中狼人是最具特点的职业之一。



城市攻防篇:

在《魔剑》里随时可能爆发战争，战争是没有理由的，也许你的城市位置太好了，或者你的会员在论坛上说了句不该说的话就直接导致战争的爆发。既然是战争就没有公平可言，你的工会也许只有30人，而来进攻的人却超过了100，此时你除了祈祷就是动用你的智慧来瓦解对手的进攻。一旦你失去了城市就会被迫流亡，你和你的部下将感受到耻辱的滋味。

如何做好防守呢？纵观内测期间的每场大战，之所以能守得住，必须要做到以下几点：

1.会长要及时修正生命树为每个建筑所提供的恢复比例，战争开始时就关闭一切对城市内建筑的恢复支持，转而为城墙提供100%的恢复。当然你的城墙是分段的，你要细心观察每段城墙的状态，同时要有些合格的侦察人员为你汇报对手的进攻动向，这样你可以尽量久地维持城墙不倒。

2.作为攻击方一定会放置毒药之环来毒化生命树以抵消生命树强大的恢复能力，而毒环也一样可以打破，尽量集中你的空中远程打击力量来摧毁毒环是明智的选择，这样的攻击很多时候带有敢死队性质，但此时谁还能有更高明的选择?

3.尽量取得自由人或其他工会的支持，在很多时候雇佣兵团不会拒绝这个赚钱的好机会。这些雇佣兵所委派的战士一般比较专业，但他们有自己的一套打法，你要做的是尽量配合他们的打法在你的防守之中。

你看过《勇敢的心》吗？或者你看过《角斗士》吗?

当你融入这样的行列，当你走进《魔剑》，你是个王者还是阶下囚? P

天骄 秦殇世界 初探（上）



■北京 断坠儿

秦朝，是个很久远的年代，然而在公元2003年1月，我又奇迹地回到了这个让人浮想联翩的年代，是时光机器？是一靡幽梦？都不是，来吧，跟着我，我带你回到公元210年的大秦帝国，这就是《天骄——秦殇世界》。

下面我们开始大秦帝国的英雄历程吧。

一、赵村

任务：杀死赵村的大将。

物品：1点声望、1枚戒指（有1%的机会获得风神戒）、300文钱。

地点：赵村、赵村郊野、赵村枯树洞。

英雄横空出世来到阳周城，全身上下除了一把武器、4块烧饼，什么都没有，不过如果你选择的是巫师或者术士，可能还会多4个补精气的药。现在首要任务是去赚钱和升级，在城门口有个衣衫褴褛的难民，和他对话，他会跟你说他的家乡赵村被一伙秦军烧杀抢掠的事，于是答应他去杀掉那个秦军的大将，这是第一个任务。

到阳周西边的城门，出城两条道，一条通往赵村郊野，一条直通赵村，建议直接进入赵村，从右边的小道进入。赵村的秦兵到处都是，开战吧。但是记住，先不要去打大将，先在这里杀兵练级，等到5级以后，便可以去杀大将了。如果赵村有其他玩家，可以和他们组队，人多3级就可以一起去杀大将了。记得此任务一定要自己亲手上，不然即便队员杀了，你也不会完成任务。

策略：在赵村升级，不要急于去学技能和分配属性点，1～5级时在赵村杀敌不怎么费血和精气，省下来的钱和拣到的材料可用于购买自己的装备，有了防御和其他属性之后，在赵村战斗就更加轻而易举了。

二、恶狼谷

任务：杀狼王。

奖励物品：1点声望、打造术。

地点：恶狼谷。

在赵村升满5级以后，回到阳周，在阳周南边的塔旁找到美女盈盈和她对话，得到杀匈奴头目左贤王的任务（注意：先不要去做，因为你现在根本不是他的对手）。在美女的附近，就是塔门的台阶下坐着个年青的隐者，和他对话后，再交300两银子可以学到1级的技能。关于技能的学习，可根据不同角色不同属性来选择学习某项技能，例如我练的是火巫师，这样我就会多学一点和火功有关的攻击技能及防御技能。

接下来我们去恶狼谷，出阳周城南门往左，来到阳周郊野，这里都是狼，但建议不要在这里浪费时间，这里的狼没多少经验值，最好是穿过郊野直奔恶狼谷。进



《天骄》中，敌人面对法术不堪一击。



啊，要围攻我？！



好厉害的火系法术。



呵呵，以一敌十啊。

入恶狼谷，首先映入眼帘的是一个茅草屋，进入和里面的铁匠说话，铁匠会交给你杀死恶狼谷狼王的任务，接到任务后先不要去杀狼王，它太厉害，还是先在这里练级吧，这里狼多，经验也高，还有狼皮狼骨狼筋。如果这里有等级高的玩家在杀狼王，建议和他们组队，这样就不用在恶狼谷耗费太多的时间。

狼王在恶狼谷右边靠南的土坡上。

恶狼谷支线任务：在茅草屋里有个猎户，他在收集狼骨，60文1根，建议把你打到的不带任何属性的狼骨卖给他，要注意卖之前先把好的狼骨放进你的储物箱，以免在卖给猎户时好坏一起被他收了。

杀完狼王后回到茅草屋继续和铁匠对话，在得知狼王被杀后，他会教你装备的打造术，这是一级技能的一项，如果你有鲁班经就可以学会打造装备了。

策略：建议在恶狼谷练到8级以后再回阳周城，杀狼的时候注意白狼的攻击，白狼一般都是水属性的，如果你怕水，建议边打边逃。

三、雁门关

任务：杀左贤王。

奖励物品：1点声望、若干技能点、纹银1000两。

地点：雁门关。

再次回到阳周城继续我们大秦的英雄历程，出阳周北门来到著名的雁门关，这里是匈奴的大本营，先入关在东南边的匈奴大营，可以找到阳周美女说的那个匈奴头领左贤王，那家伙很厉害，记得组队打，等级低于12的一个人决不是他的对手。要注意杀左贤王时可能会遇到一些巫师和小兵的骚扰，特别是巫师很厉害，会下咒，把人变小，从而使得攻击变弱，所以一旦有巫师和小兵，先把他们先杀了，最好引这些巫师和小兵到其他地方打，如果在大王范围内，很容易被他杀掉。组队的情况下就容易办了，不要都去打大王，等级相对高的留下打大王，其他人去杀周边的NPC（这个策略在以后组队打Boss的情况下都可以用）。

左贤王任务后，回到阳周城，在铁匠处得到任务奖励。

完成策略：最好组队做任务，在这里练级没有意义，所以也不要浪费太多的时间。

四、匈奴营地

任务：杀匈奴营地的头目单于。

奖励物品：1点声望、1点技能点、1件铠甲、纹银1000两。

地点：匈奴大营。

必须在杀了左贤王之后，你才可以进入雁门关门口的民居，和里面的徐庆对话，他会让你去杀匈奴营地的头目单于。

横穿雁门关，从北边进入匈奴营地，建议这里先不急于杀头目，如果你是15级以下，可以先到匈奴营地北边的呼仑贝雪原去练级，那里杀死一个巫师有近300的经验值，小兵也有160多。等练到15级以后，就可以来杀头目了，同样建议组队行动，一个人杀很容易挂掉。

策略：15级以前最好在呼仑贝雪原练级。

支线任务：神石腰带（个人任务）

完成刺杀头目任务后，回到雁门关民居，里面的工匠会跟你说5块神石的故事，并告诉你，找齐了这5块神石之后，就可以找他帮你打造一件神器——神石腰带（此为黄金装备之一）。

这5块石头分别在以下5个不同的NPC身上：

土灵石：呼仑贝雪原里面的一个怪兽身上。在呼仑贝雪原练级的同时就可以去杀那个怪兽，怪兽在雪原北边中间的位置，杀了他就会得到土灵石了。

水灵石：邯郸王龙身上。在邯郸门口遇到王龙，王龙告诉你他很担心在丰县的哥哥，答应帮他去丰县看他的哥哥，在丰县找到王龙的哥哥，回来后找王龙对话可以得到。

火灵石：密林狍鸮洞狍鸮王身上，杀死它就可以得到。

木灵石：阿房宫赵高身上，杀死赵高就可以得到。

金灵石：云雾谷神秘洞的善翼王身上，杀死它就可以得到。



巫师的强力火圈。



不知道这次运气如何，有没有想学的技能呢？



怒闯匈奴营地。



雪与火相映成趣。



看看好朋友在不在，先组个队再说。

步入《千年》高手之列

■ 辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）


浩然45～48级时最好去打僵尸，它恢复高攻击慢相对安全。


浩然之气是练上层武功的瓶颈，最好找朋友帮忙顶怪物来打。


极乐洞本馆修炼浩然最有效率，打碎冰柱会有双头蛇出现。

刀走沉浑剑轻灵——武功体系

《千年》是一部纯正武侠风格的网络游戏，它架构出一个充满趣味的武侠世界。侠以武为根本，武以侠为彰显，既然是武侠游戏，武功显而易见占据着重要的位置。《千年》的武功分很多种：一种是与生俱来的基本武功，也被称作无名武功，它使新手具有最初的谋生能力；另一种普通武功则必须通过购买武功书籍才能学到，这类武功比无名有更强的杀伤效果，但武功之间的生克关系也更为明显。

当玩家练满一门武功之后会得到相应的元气值，当元气达到80以上就可修炼上层武功了，最基本的条件是必须将上层武功所对应的基本武功练满。武功根据元气值还分为10种境界，如造化境、玄妙境等，不同境界的玩家在使用同样的武功时会产生巨大差异，这样就会拉开新老玩家之间的距离，吸引玩家们更积极地走上修炼之路，追求更高的武学境界。

《千年》的武功分为拳法、箭法、刀法、枪法等十大类，每一类又有六七种，再加上上层武功有百种之多，使玩家的修炼具有很大的选择性。每门武功都有速度、恢复、闪躲和破坏等几种属性，这些属性的差异决定了每门武功的独特性，速度快的武功在攻击力上必定会有所减弱，而破坏大的武功在恢复或速度上会有所欠缺。在《千年》的武功体系里没有十全十美的武功，因此玩家要根据自已的目的和喜好来选择修炼多样武功，这样在PK中才能根据具体情况来确定不同的应对方案。所以说《千年》里只有互相生克的武功，却没有至强的武功。

万丈大厦平地起——基础武功

基础武功在目前来说意义不大，主要是为了练上层打基础，它的另一个作用是积累元气值，30个武功栏大致可得到250点左右的元气，再把所有的无名武功练满，足足可练到解脱境了。不过很少人能等到解脱再练上层，建议至少要到玄妙境和生死境再打浩然，这样可以练得轻松一些。

对于新手来说，练基础武功也会很苦，因为练功需要钱，而基础武功打起钱来很困难，打牛赚钱武功不长还会浪费很多时间，很不划算。最好加入门派，有几个兄弟帮忙，只要捱过这个苦难期，好日子就来了。

虽然只是个修炼的铺垫，也应该好好规划一下，要集中起来将全套的武功练满，像6种剑法和无名剑法，一套就是7种武功。因此我们的规划是：基础武功中除了弓法、护体和心法，尽量练成全套武功，最多可练4个全套。

基础武功的修炼相对轻松，只要有钱就行。根据修炼武功的攻击程度来选择不同的怪物来打，攻击力在500以下挂肉靶来练，找个僻静的地方挂上，像雷

剑式、无影脚这类的轻武功完全可以挂满。攻击620以下的仍属于轻武功，但挂肉靶练会掉血，建议到虎场去打小白，白老虎的恢复高，三四个人攻击还手的机会就很少了。只是现在僧多肉少，最好再将小白引到僻静处或死角躲开其他玩家的骚扰，如坐标（203,587）有个亭子，将小白引上去再派两个朋友堵门，一只虎可以挂三四个小时；坐标（233,497）只有两个人的位，两头卡死外面的人打不到，适合夫妻双修或兄弟共练；还有坐标（195,429）是个小院子，将老虎引进去来个关门打虎。

攻击近700的武功打白老虎就容易死了，建议去古墓打小土，在入口的门洞（384,700）固定刷新3只，站到左边的角落可以逐一引过来打，三四个朋友一起练最好，练功赚钱两不误。古墓内的小土更多，坛坛罐罐的地点也有很多可利用的死角，如坐标（353,710）、（330,730）都可以利用。

攻击800左右的武功要挂魔人来练，能找到一只绝对不易，要善加利用，引到高丽士剑宅或更远的地方去练。剑宅离千年村较近，去的人也少，在墙角（437,197）的位置可将魔人卡住，两个人站到两头来练。双华店也是人烟稀少的地方，除了去找梅花夫人买枪法的玩家之外就很少有人光顾了，在（570,140）的位置多有石头和树木，可将魔人领到里面修炼。

攻击超过900就属于重武功了，这时可到石头山打小石，目前山上小石成灾，最好三五好友同行，因为被小石殴死会掉浩然的。与小白场不同的是，小石是按区域固定刷新的，就是说被打死的小石会在附近的地方重新出现，避免了车马劳顿之苦，可以蹲个坑慢慢享受了。比如在坐标（755,13）固定出现2只、坐标（800,90）的区域固定会有7只、坐标（900,200）固定有3只。如果你的护体够高，也可以挂机来练重武功，先找个只有一只小石打你的位子，如坐标（862,168）两边有竹子保护着你，只有一个位置能打到你。还有一个练重武功的方法，就是到极乐洞的3层找九法僧，两三个朋友一起来练，一个用上层护体来项，再有两个朋友陪练，这样练的好处是九法僧打不死，因为旁边的火炉会不断给他加血，缺点是生药太费，有强大的经济支撑才行。

弓法和投法在实战中很实用，可以在远处对敌人骚扰，上层的弓法、投法破坏有1000多，挂上灵动能同时打到9个人，在群K时是不可小窥的助力，在冲洞打怪时也可以游移身法远远地将怪物搞死，省力又安全。它的修炼相对轻松一些，买好飞刀、箭和药找个挂魔人的地方练，注意不要站到有狂犬等小动物出没的地方，会平白浪费你的生药。石头山外面也是练功的好场所，将小石引到石头山左下边的藤院里，有（660,210）、（675,200）、（680,205）3个角可以利用，小石跑不出去身后也没有怪物出没，练起来安全又惬意。

风灵旋和灵动八方的修炼必不可少，它让你的武功可以攻击群体，一招出去最多打到8个方位，适用于打群架和打怪物。它的修炼可采用挂肉靶的方法，先用一个轻武功（如雷剑式和无影脚），再找几个朋友站在身体的四周狂踢不辍，丹丸药充足的话三四天可以挂满。如果没有靶子，可以到王陵外面（684,613）、（690,690）去踢黑忍者，那里出得集中，刷新也快，同时有钱币和飞刀可拿。轻武功的缺点是加元气少，而且占用珍贵的武功栏，你不想练轻功的话建议到王陵附近的熊场用重武功去练风，练风的同时还可以拿肉块。

任督贯通另重天——浩然正气

当练满10个左右的武功、元气到达80以上就可以向上层武学冲刺了，不过笔者还是建议你练到玄妙境并练到灵动以后再练浩然，它是修炼上层的一个大门坎和瓶颈，大致需要150个小时左右，痛苦而艰难的历程。练浩然最好有陪练，找高手帮你引怪物，然后打掉一小半的血，剩下的由你来消灭，这样会节省不少精力和时间。

浩然1～45级很好练，


《千年》的武功有上百种之多，相生相克奥妙无穷。


在鬼墓地二有大量的豺狼和山贼，这是修炼浩然中级阶段的首选。


基础武功中等破坏的功法可以通过打魔人来练。



基本在练基础武功时就可以练到了，打蝎子和小土都长得很快；46～48级最好去打僵尸，如鬼墓地一坐标（160，360）附近，僵尸的攻击低恢复慢，相对安全些，造化境的话一般吃两三棵药就可搞定了；49～55级去打豺狼，这个阶段它加浩然最快。鬼墓地二（770，335）这个区域的狼多，刷新的范围也很广，不怕有人跟你抢怪物。狼的攻击快，用花郎刀法和闪躲高点的装备好打些；56～58级打狼不太长经验了，这个时候最好去打山贼，顺便练练护体，玄妙境大致得9棵生药搞定一只，还好有金元出，否则可亏大了，运气好的话有黄龙弓和黑龙斧可以拿，武功最好采用高破坏高闪躲的，如无击阵，因为山贼的恢复也不是很好，但攻击太强了；59～60.01级其间打山贼10多个长一点，建议跟有上层的朋友去极乐洞本馆混，那里面有8个冰柱，用冰柱里的双头蛇来练效率很高，双头蛇的攻击对于有上层的人来说微不足道，但对于练浩然的人还是足以致命的，还好它只咬打冰柱的人，让朋友来受噬毒之苦吧。在本馆的左上和正下两个角落是死角，让引蛇的人进去，你只要站到外围狂杀就可以了。

当你的浩然正气练到60.01时，那么恭喜你了，快下线重上吧，如果你无名武功已满，会自动添加不羁浪人武功，快挂上一个试试它的威力吧。其实这只是迈过了一个门坎，还有更艰难的修炼等着你呢。

剑气满天花满楼——上层武功

上层武功在不同的修炼阶段要找不同的怪物来打，因为它取决于怪物身上打到的经验值。真正决定上层武功修炼快慢的因素是攻击力，下面是笔者总结的一点修炼经验：

攻击力在800以下，挂到门石打娃娃就行了，具体方法是用按键精灵编写挂机脚本：在身周的8个方位抓点，然后连贯起来不断攻击，每一方位停留4000毫秒，注意要把门石的位置让出来，打到别人的门石小心被拖哦。用这个方法可把一些轻的上层武功练满，如日光剑法和无影旋风脚等，其他重的也可以挂到50级左右，中级的可以练到80级以上。

攻击力在800～1100之间到极乐洞门口打忍者可以爆闪，而且有钱币、飞刀可拿，到晚间人少时也可以挂机修炼；攻击力在1100～1350之间去极乐洞或极乐寺打破戒僧，或到狐狸洞蹲坑杀红狐狸，每半个小时冲一次洞清场还可以收获200左右的肉块（你有轻攻击、高维持姿式上层的话，如霸王剑式）；攻击1300～1450可以考虑去打老侠客和玉仙小姐，尽管没什么东西可拿但打他们很快；攻击力在1400～1600左右，赚钱的时候来了，这时可去打犀牛和豺狼，犀牛森林经常人满为患，建议还是打狼比较清静，有白龙枪可拿，一般是打3只闪一下；攻击过了1600就要去打黄老虎和蝎子了，改版之后黄老虎少得可怜，好像整张地图不过三四只而已，经常被人包场，为了避免麻烦还是找蝎子吧。在古墓左边坐标（250,750）固定刷新2只，这里也常被包场，进古墓的过道（365,705）固定有3只蝎子，古墓最上面的房间固定出4只蝎子，这期间会有小土骚扰练功，建议将小土的血打空但不杀死它，它不会再攻击人而到一边散步了。

攻击过了1950最好打山贼，别的砍几下就死不太好练；攻击过2100之后只有到太极剑门去打赦龙组，在剑堂门口（165,715）的位置会固定刷新几只，赦龙组主动攻击距离最近的玩家，他的攻击力很强，同时顶2只会有危险，注意在坐标（144,737）有个一人位置，可以引到那里去打。剑堂左边2只火盆之间会固定刷新2只赦龙组，那里经常被人包场，有空的话可以去看一下。

上层武功修炼成功后是玩家步入高手阶层的开始，也是真正品尝收获的时刻，上层的修炼最好先集中练满两个，一个选最高破坏的练，因为打怪物时宝物的归属根据打掉血的多少来分配；还有一个要挑低破坏的武功来练，这样冲王陵和狐狸洞可以轻松对付大群的小怪物。



有上层护体的话可到极乐洞三层打九法僧，火炉会不断给怪物补血。



为了练功安全玩家常把魔人引到相对偏僻的地方，这里是高丽士剑宅。



《千年》的武功修炼就探讨到这里，笔者玩它也有两年时间了，写出来是为了抛砖引玉集思广益，让我们更轻松地步入高手之列。武侠是一个世界，武侠是一种精神，它更是人们心中永远的童话。希望《千年》能让你圆大侠的梦想，体会其中的成功与艰辛。文以道载，武以侠传，同时也希望玩家在游戏中能保持一颗正义之心和良好的游戏素质，使游戏环境更加纯净，让这缤纷的武侠世界多一些快乐，少一些仇怨与纷争。 P

大家是否发现，随着网络游戏市场的扩大、可选游戏的增多，我们对于新兴网络游戏的期待度已经大为降低了，但《仙境传说》（RO）显然是一个例外，自打游戏问世以来，不仅风行韩国、日本，在国内也成为众人关注的焦点，大有成为新一代网游霸主的势头。在游戏代理确认公布的同时，游戏公测也在2003年1月1日正式展开，由于事先没有任何消息，面对着走入网吧后突然派发的《仙境传说》测试光盘，真有一种突如其来的惊喜之感。如果说到2003年的新年礼物，《仙境传说》的开测无疑份量最重。游戏以卡通风格为主，配以3D游戏场景和2D人物造型，对于喜欢可爱版网游的玩家有着莫大的杀伤力。







《天堂》这款在韩国担当霸主地位的网游，创造了网络游戏赢利的神话，近日随着新浪游戏的全面合作代理，游戏内测也重新开始。但值得思考的是，网络游戏是否能够赢得玩家的参与，全赖于游戏出现之后，数月之内是否能够累积起足够数量的玩家人群。《天堂》虽然名声远扬，但相比国内已成霸主之势的《传奇》除内容之外并无新意，更加之相当数量追新的玩家早在半年之前就已体验过游戏，或许《天堂2》才是我们真正关心的所在吧。

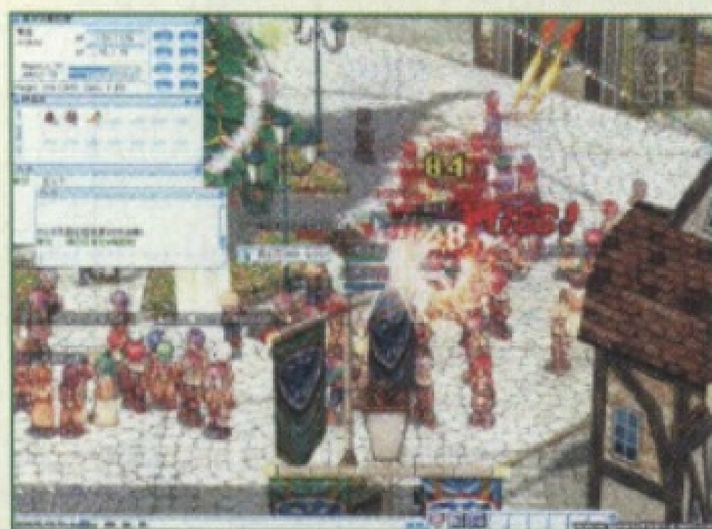
《秦殇》成了网游？如果不是因为在目标软件的官方主站上确认看到消息，几乎无法让人相信不久之前才刚刚为国争光、杀入欧美游戏市场的《秦殇》竟然也成了网络游戏，尽管此番改名为《天骄——秦殇世界》。自打游戏开测以来，每天游戏都会进行升级更新，因此对于Bug和不合理的设计改变明显。

如果在2年前说到休闲类网游，绝大部分的人都会将其归为行将就木一类，但到了今天，随着《疯狂坦克》、《泡泡堂》等游戏的问世，休闲类网游的前

不期而至的三年之痒？



■云南 善良的大灰狼







景重新又光明了起来，于是《Online百战天虫》紧接着出现了，与《疯狂坦克》类似，玩家此番将控制着虫虫展开回合制的关卡战斗。相比吸引玩家不断持续在线，然后根据在线时间收取费用的角色扮演类网游，每场战斗耗时不多，而且很难带来明显玩家等级差异的休闲类网游怎样赢利一直是发展的关键。韩国休闲网游采用免费游戏，但以加载有偿广告的方式进行收支平衡，国内的休闲网游又将有着怎样的举措呢？天下没有白吃的午餐，如果只是单纯为打名气或拉人气，或许不久之后，休闲类网游又会被归入行将就木一等，上帝保佑！

事情发展到一定阶段之后总会出现停滞、徘徊的情况，时限一般为三年，因此我们将其称之为三年之痒，网络游戏的兴盛带来了国内游戏产业的空前繁荣，但与此同时，繁荣背后的问题也逐渐暴露出来。网游外挂和网游代练对于现今的玩家来说已经不再是新鲜字眼，为了玩好网络游戏还要去支付额外的费用找人代练或购买外挂这本已很不正常，但近日在街头巷尾书报摊上出现的名为“一代天骄——网络游戏终身外挂”的200小时卡几乎包含了目前所有主流网络游戏的外挂。违规功能强大，简直可以被称为名副其实的网络游戏寄生虫，如果任其泛滥，后果可想而知。

随着国家对于网吧管理的规范，晚24:00～早8:00被列为不允许开放时间，近日更有不少城市采用通过技术手段强令网络接入商在以上时段停止网吧上网接入服务的举措。众所周知，网络游戏根据玩家在线时间的长短来收取游戏费用，因此游戏代理商都极尽手段，通过内容和练级设置来吸引玩家长时间上线，而大部分网游的主要游戏群体又全部集中于在网吧上网。随着国家对网吧管理的严格和规范，早已遭到玩家投诉不满且仅依靠在线时间来产生对应等级高低关系的网游模式是否将会进行改变？答案还有待揭晓。

职业高手教你打CS之二

Civilian Gunner 锋芒不露，以退为进

论Nuke地图的收缩机动防守

CS界向来就流传着这样一种说法，“防守决定胜利”，由此可见成功的防守战术在一支成熟战队的作战体系中的重要性。随着1.5游戏版本的升级，相应地也衍生了许多新的防守战术。这次我们重点来谈谈“收缩机动防守”。顾名思义，收缩机动防守就是指放弃常规的CT防守位，将防线有针对性地进行收缩，通过立体防守、交叉火力、追求时间差等方法重点对一个埋雷点进行防守，对另一个埋雷点则采用消极防守，同时利用高度的机动性进行驰援。这种防守方法的优点在于能集中队员的战斗力，避免无谓的人员损失，同时发挥出枪法的优势。由于敌人在进攻过程中总是在一瞬间遭到毁灭性的打击，所以也会在对手的心理上造成有效的影响。

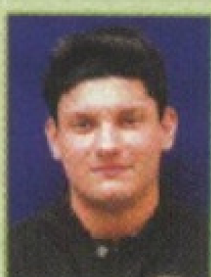
收缩机动防守的要点有两个，一个是防线收缩的程度，对于特定的地图要选择特定的基本收缩方案，这样才能充分利用其独有的防守地形所带来的优势；另一个是要求队员有比较高的默契程度和机动性，这样才能充分理解队友的Radio报告，并且在最短的时间内进行支援。鉴于这点，它对防守队员个人综合素质的要求是极高的。如果没有较好的局势判断能力和射击技巧，防守方即使采用这种战术，也无法发挥其优势。

收缩机动防守适用于在某些T缺乏有效进攻线路的地图如de_prodigy和de_nuke，因为在这些地图中进攻方在大部分时间里都只能有1条进攻线路选择，而CT此时有针对性地将防守重心放在对方的主攻方向，这对他们的对手所造成的打击无疑是致命的。

■偶游网 -OGame.NeT

3D


Cannon


Geffon


Kim


Miller

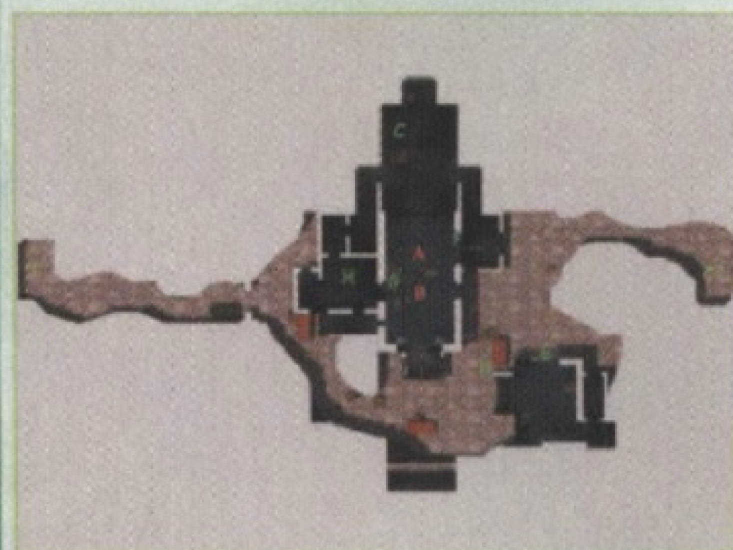

Morgan

下面我们以3D和SK在de_nuke地图上的这场比赛作为范例来实际分析一下这种战术。在2001年的CPL决赛上，世界第1的Nip在决赛中完成了他们的大翻盘，将X3冲击世界冠军的梦想彻底击碎。也是从那时候开始，北美的队伍无奈地在欧洲列强的阴影中生存。2002年，还是在CPL比赛中，还是这幅经典的de_nuke地图，一边是前身为Nip的SK，另一边是由X3主力构成的3D，但这次3D再没给对手任何机会，以自己1年的努力和出色的发挥当之无愧地登上了世界冠军的宝座。这场比赛是CS的经典战例，现场超过5000人的观看就是最好的证据。而在这场大战中，3D的收缩式防守战术为自己的胜利带来了决定性的作用。

首先，我们先来看一下de_nuke这幅地图的全貌并简要分析一下常规战术，（**如图1**）图中T、CT为出生地，A、B为埋雷点（注：AB为上下层，B在下层），其余字母为战略要地，我们在下面的战术分析中会多次提到。作为T的一方主要的进攻路线有：1.从H点进入A区；2.从D点即屋外进入A区；3.从C点进入B区；4.从E点进入B区。

我们这里要重点谈谈防守。CT主要是阻止T顺利进入A或B区埋雷。一般来说，在比赛时，许多战队都喜欢排出2－1－2的防守阵形，即A区室内放

2人，C点放2人堵截前往B区的T。在de_nuke里，室外是个重点，如上文所说T的进攻路线，他们可从这里到达A区和B区，所以为了对E点进行保护，应该在D点放1名队员防守，尤其是队中有1名好的狙击手时，常常将其放置于此，这里视野开阔，而且有许多掩体可躲藏，是个极其重要的地方。但在这场比赛中胜利的3D战队在做CT防守时，则没有按照常规战术来布置，充分发挥了他们的想象力及自身特点，并且针对对手的特点，部署了一个属于自己的收缩式防守战术！


图1

版本：CS 1.5　地图：de_nuke

友军火力开启，炸弹爆炸时间为35秒，采用MR制度（双方各打T和CT一场，每场12局，以两场总成绩决定成绩，某方先得13分为胜利）。

双方出场阵容

3D：3D|Miller、3D|Kim、3D|morgan、3D|cannon、3D|geffon

SK：SK|Christensen<HeatoN>、SK|Bengtsson<Bengan>、SK|Forsberg<brunk>、SK|Engstrom<Medion>、SK|Ingemarsson<Potti>



对A区的防守

众所周知，3D作为美洲CS战队的枪法是一流的，不过以SK为代表的欧洲战队则有着很丰富的进攻战术。在本次CPL冬季锦标赛中，SK主要采用的是4－1搭配，放置1名游击手，余下的4名队员则在预定时间进行强硬地快速突破，造成局部以多打少的态势，争取在第一时间消灭CT的有生防守力量，由此获得人数上的优势。这也是反恐精英在1.5版本更新后衍生出来的国际流行进攻战术。假如3D按照常规的开放式打法的话，很有可能由于在第1波遭遇中过大的损失而在残局中发挥不出他们枪法的优势，因此他们采取了让SK事先没有意料到的收缩防守策略——放弃了对屋外即D点的防守，将防守的重心放到了上层的A埋雷点，用3名队员进行立体搭配。这种打法是3D在WCG总决赛失利后总结出的崭新打法，也正是SK战术的克星。3D在屋顶横梁处放有2名队员，在埋雷点的木箱处的1名队员作为策应（**如图2**），有时则会根据局势的变换，调动1名队员由房顶转至木箱处(**如图3**)。3D这样的立体式防守布置充分发挥出交叉火力的优势，这样一来，当T进攻A区室内时，他们有3把枪同时瞄准射击，再加上他们枪法上的优势，对A区的防守可以说是万无一失的。



图2

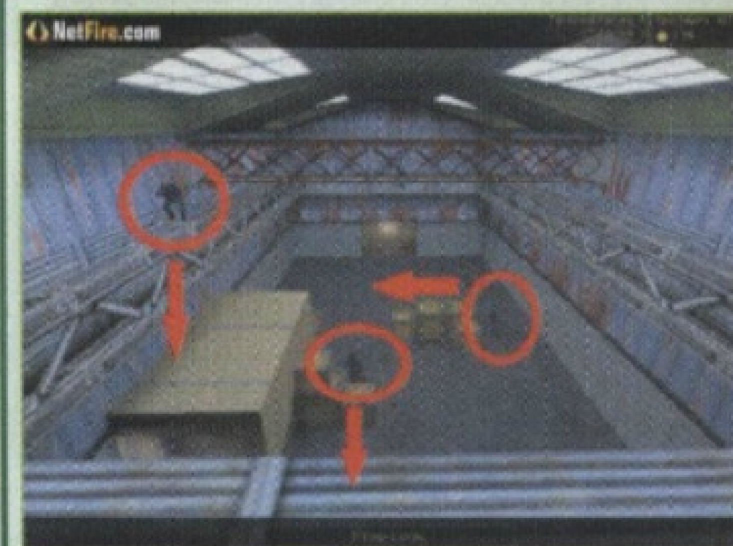


图3



图4



对B区的防守

对于下层B区埋雷点的防守，则是在C点布置2名队员协防。国内进行de_nuke地图上的比赛时，通常是一旦T突破至C点便可轻松下到B区埋雷，而此时C点的防守队员早已被击毙，剩下的CT则还在支援的路上，等他们到达B区，T方早已安置好C4炸弹并且摆好了守雷阵形，CT则已回天无力。3D给所有国内的玩家上了很有意义的一课。比赛中，3D充分利用他们自身机动性强的特点，一旦SK选择进攻由C点突破急攻B区，此处防守的人员会利用手雷（HE）和闪光弹（Flash）尽量拖延时间，同时退入底层的B区保存有生力量(**如图4**)。这时3D队员超强的机动性便得到了最大程度的体现：在A区的3名防守队员中，横梁上的那名队员会快速地从F点下楼梯协助B点的防守队员对处在C点的T进行包夹，同时另外1名队员会打破A点的通风管道并由此路线提前到达B区与队友汇合（**如图5**），此时最后1个A点的防守队员则在原地待命，同时承担起消灭对方游击手和收拾残局的重任。通过这样的防守策略，CT会在最短的时间与队友汇合完成对B区的照应。这样就迫使敌人即使突破了C点，也不敢轻易地下至B点埋雷（**如图6**），他们在C点的停留即为CT赢得了宝贵的重新布阵时间。而T如果选择由C转A，处在F点和滞留在A点的防守CT又会让他们遭受重大损失，在通风管道中的CT也可迅速地回到A点进行交叉火力协防。此时的T方，基本上已陷入了进退两难的极度窘境。事实证明在上半场，除了第1、2、3、7局SK进攻B区3D失败以外（其中还包括CT两局存钱），其余几次SK对B区的进攻完全被3D用他们合理的战术布置和枪法抵挡了下来。

整体来说，3D在上半场的防守思想就是整体收缩——火力集中A区，机





动照应B区。

正是这一战术思想指导3D在上半场取得宝贵的8分，使自己赢得了很大的局面优势。下面我们着重挑选1局来给大家用现场报道方式讲解这种战术思想在比赛中的成功之处，来看看3D是如何以这种方式瓦解SK一次次猛烈进攻。

我们来看看3D在A区立体防守的经典战局，第5局。由于前3局SK胜利，而在第4局Kim凭借在上局捡来的1把AK成功1vs4，所以在这局中，双方都有了精良的装备，可以是说是站在了同一起跑线上。正如我们上面分析的，SK在到达H点后没有过多停留，直接从2个入口冲进了室内A区，当然他们还是按照战术部署留下了Potii作为断后的自由人。不过令SK没有料到的是，3D对于他们这种战术早已预见到，部署起了我们上文所介绍的图2的立体交叉防守阵形，当SK自以为以迅雷不及掩耳之势进入室内时，等待他们的是3把黑洞洞的枪口（**如图7**），在F、G点的火力交叉下，SK迅速损失了Heaton、Bengan等4员大将，剩下了孤掌难鸣的Potii也无力回天。SK在这局完全落入了3D精心设计的布阵当中，被这种交叉火力打了个措手不及，这也严重影响了SK的情绪，在后面几局中连连败北，3D则吹响了他们反攻的号角。

下面，再让我们跟随3D来看看他们在这场比赛中体现的对B区防守的成功之处。

第11局。由于前一局SK在埋雷的情况下被3D成功破解，其中Miller和Cannon的配合被评为本届CPL大赛的最佳奉献奖。Miller更是把他的枪法发挥得出神入化，1人击毙3名护雷的T，在子弹耗尽的情况下为了掩护队友拆雷而用身体去挡住对手的子弹，最后CT成功拆雷。多么感人的一幕！由于上述原因，SK在第11局中没有足够的钱购买武器弹药，他们选择存钱，并用手枪Rush常见的C点，此时我们很明显注意到，在C点防守的队员在从缝隙中发现T集体冲过来的同时，立刻将闪光弹和炸弹送给对方，并且战位向后移动，不与人数占优的T正面冲突，同时用Radio紧急呼救支援，A区F点的防守CT毫不犹豫地从侧面与C点的防守队友一起包夹试图急攻至B区的T（**如图8**）。从图10的缩略地图上我们可清晰地看到，在T刚好到达C点交火区域时，在此处的防守CT已有了3名，而且是从不同的方位火力夹击，更加值得注意的地方是，1名原A区G点的防守队员也从H点包抄过来，这样一来，也就是说CT的4名队员在最短的时间汇合，对采取Rush B区战术的T给予了致命的打击，这局也就被3D在最小损失的情况下轻松拿下（这场比赛中还有第9局CT采取这种相同的防守战术取得了成功）。我们在此处分析这局的目的是为了让大家学习3D的机动性，一般来说，如果对方T Rush C点，此处的2名防守队员单单凭借自己的力量来阻挡对方有些勉强，而且很有可能酿成重大失误，假如提高自身的机动性，使A区防守队员能在第一时间赶到此处与队友汇合对T进行包夹式打击，发挥出交叉火力的优势，这样可以说让试图采取Rush战术的T方碰到了克星。



图5



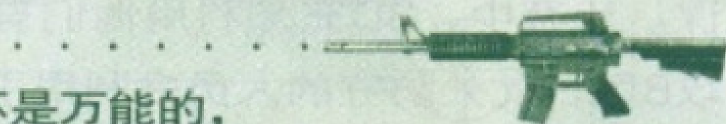
图6



图7



图8



最后需要说明的是，我们所介绍的这种防守战术不是万能的，假如对手采取各个防守点同时出人，全面开花，很可能让防守队员无所适从，更加发挥不出机动性的优势，因此这种收缩式防守战术可能就会显现出它的弊端，而且需要注意的就是这种防守更加强调的是2个防守点间的衔接和队员之间的交流与默契程度，就拿C点的防守队员来说，发现敌人→通知队友→退入下一层防守→判断敌人是硬冲B点还是准备转攻A点→通知队友T的最新动向，这个过程必须一气呵成，在很短的时间内完成。同时A点的防守队员需要根据队友的Radio迅速作出最快的反应以适应局势 的最新变化。

到此为止，我们对于3D在这场比赛中作为CT的防守战术详细介绍完毕，通过全文讲解不难看出，正是由于3D这种收缩式防守战术，配合他们极高的机动性和交叉火力的搭配，将SK所运用的冲击型战术打得落花流水，可以说是完全克制住了SK，因此他们在上半场也轻松地获得8:4的好成绩，下半场也就显得波澜不惊，顺利取得了5分后宣布自己提前胜利！截至发稿时，3D已获得了CPL冬季锦标赛的冠军，赢得了3万美元的大奖，如愿以偿地登上了世界冠军的宝座！





不一样的RTS，一样的优秀

——《魔兽争霸Ⅲ》和《星际争霸》的竞技性比较

■湖北 Dboy

2002年是个让所有RTS迷兴奋不已的年份，Blizzard公司终于结束了他们多次跳票的历史，于7月初推出了Blizzard历史上第1款全3D的即时战略游戏——《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》（以下简称WCⅢ）。其实早在2002年年初，Blizzard就提供了拥有所有兵种及技能的Beta版给全球1000多名测试员进行详细的游戏系统和平衡性测试。经过半年测试战网的运行、玩家的反馈和10余个测试版本的不断调整，才终于形成了最终送到玩家手中的正式版本。从这点我们可看出Blizzard公司一开始不仅决心制作一款优秀的即时战略游戏，而且也看到了目前RTS在整个世界电子竞技事业中的地位，同时决心把WCⅢ制作成一款可参与电子竞技比赛，甚至于全面代替《星际争霸》的作品。

就电子竞技方面来说，WCⅢ的前途可谓一片光明。从Beta版开始就出现了很多战队，进行WCⅢ的测试和研究工作，如国内著名的SoZ、CT和WR战队。这些战队使用其Beta版本，一方面不断地研究战术、提高自身的水平，另一方面也不断地总结游戏中出现的Bug和种种不平衡的设定，反馈给能参加Blizzard官方测试的人员，参与整个游戏的调整。经过长时间的努力，最终确定的正式版得到了大家一致的满意和好评。正式版推出后，WCⅢ玩家队伍迅速壮大，国内人气最高的WCⅢ论坛www.war3cn.com/bbs注册人员也是爆炸式增长，国内的战队数量和规模更是逐步壮大，其中也不乏大量的星际玩家。因此我们可预见WCⅢ必将为电子竞技领域新的热门项目，必将逐步取代战术日益匮乏的《星际争霸》，成为新的RTS霸主。

WCⅢ推出之后，不断有星际爱好者把WCⅢ拿来和星际比较，列举WCⅢ“不如”星际的地方，或对WCⅢ嗤之以鼻。作为同是星际和WCⅢ爱好者的我，认为这样的玩家或多或少地都犯了同样一个毛病，就是用星际的眼光来审视和评价WCⅢ，认为和星际不同的地方就是不好的地方。如此比较不但抹杀了这两款游戏的风格，同时也产生了许许多多的缪误。下面我就根据一些颇有争执的地方来阐述一下我对这个问题的看法。



一、种族平衡性



Starcraft是Blizzard公司1998年出品的游戏，历经了4年多的不断完善，其中还包括BroodWar资料片，所以在平衡性上已日趋完美。但不知谁还记得Starcraft刚推出时的平衡度？Blizzard明白经过星际磨练出的玩家已不是当年的水平和要求了，不能再在WCⅢ的发展中来个漫长的完美过程了，所以他们在正式推出WCⅢ半年前就已开始了全球范围内的测试和反馈活动。经过了10余个版本的不断摸索，终于形成了一个非常平衡的正式版本。甚至于正式版推出后更新的1.01至1.02a版本，对种族的平衡性基本上没有太大的调整，只是修正了一些游戏中的不合理道具和一些联网的Bug而已。经过1.03和1.04版本的演变，现在已达到了当年Starcraft用2到3年才能达到的平衡程度，各个种族都涌现了很多高手和非常丰富的战术，而且战网上各个种族选手的分布基本上是很平均的了，根本没有一个种族的选手独占Battle.net排名前几位的情况发生。



1.04版刚刚推出时，很多玩家都质疑Blizzard把握平衡的能力，不过一段时间过去之后，各大比赛和Battle.net的排名都说明了目前WCⅢ的平衡性已非常优秀了。



二、微操作







WC Ⅲ中快捷键的设计可谓体贴入微。为了方便玩家操作，甚至于英雄的选定和物品的使用都对应有快捷键。

WC Ⅲ Beta刚推出时就有很多专业玩家就游戏风格把WC Ⅲ定义成战斗型RTS，而星际应该算是资源型RTS。因为，其一，WC Ⅲ中有英雄这个特殊的单位存在。在星际中如果在占有绝对资源优势的情况下，能保证兵力的不断补给就能保持局势上的优势，而在WC Ⅲ中这样不断补给兵力是绝对不可行的。因为这样也就意味着不断地给对方送经验值，一旦将对方的英雄培养成高等级的英雄，就会在以后的战斗中更加不利，3个Lv6以上的英雄甚至可完胜对方没有英雄的满单位的普通兵种。所以要成为高手就要在战斗中尽量保证所有的单位存活，不能轻易地赠送给对手经验值，而且WC Ⅲ中只有90个单位，一两个单位的生死都会对整个战局有不小的影响。再加上战斗中要不断地使用魔法和物品，还要选择是努力秒杀对方的英雄还是躲闪自己的英雄，以及不断地调整阵型，战斗的复杂性可见一斑。其二，为了让自己的英雄尽快升级，在英雄被生产出来之后所有的时间内，英雄的人物都在不断地战斗、升级，而没有像星际中的积攒兵力的过程。所以，WC Ⅲ中战斗要比星际紧张很多倍。

为了使玩家能尽可能方便地控制自己的部队，WC Ⅲ提供了丰富的快捷键。比如：小键盘区域对应当前英雄的物品区域，Tab键切换编队中的不同兵种，F1至F3对应先后生产的3名英雄等，而且有些魔法做成了可以任意开关的自动释放。即便是这样，WC Ⅲ中的战斗仍然要做很多事情，所以，WC Ⅲ干脆模糊了星际中著名的微操作——"克隆"这一概念。注意，这个取消不是"不允许"，而是"没必要"！也就是说根本没有必要像星际中那样复杂地操作，就可完成在星际中克隆的效果。而且，作为一名从星际过渡到WC Ⅲ的玩家，我对操作变化体会最大的就是习惯上的变化。以前在玩星际时最多的操作就是点"A"也就是攻击移动，但如果在WC Ⅲ中，过多的"A"操作只能是菜鸟的表现。只有迅速移动包围对手并且有选择地攻击才能产生最大的攻击效果。没有微操作的战斗水平别说在竞技中生存了，就连高等级的电脑也打不过。



三、空投战术





国内著名的UnDead战术：Death Knight+Dead Lord+Crypt Field配合地精飞艇迅速MF。

同《星际争霸》相比，说空投战术在WC Ⅲ中的作用减小了，没错。因为WC Ⅲ中拥有可迅速回基地的回城卷轴，而且建筑也比较能承受攻击，一般都能有足够的时间拯救基地。其实在Beta版时曾因为攻城武器的强大攻击力和对建筑的额外伤害而流行过一段时间空投攻城武器的战术。但后来广大玩家普遍反映这样降低了游戏性和竞技性。而且在正式的1.01版中取消了运输机搭载地精自爆兵的设定，所以有人认为在WC Ⅲ中作为运输机的地精飞艇的作用不是很大。但是，一切都因为国内著名WC Ⅲ选手T.S-TopSpeed的UnDead战术改变了。作为目前国内在Battle.net的Kalimdor（Battle.net亚洲区）顶级选手，TopSpeed取得了很好的成绩，但更关键的是他独创了一套Undead战术，而在他的一套战术中地精飞艇起到了非常大的作用。在他的战术中，利用地精飞艇迅速地到达一个本来需要绕很远路的MF地点，迅速地MF LostTemple中岛上高等级的Creeps，还能不断地对对方进行骚扰。除此之外，地精飞艇还可有效地防止己方英雄被围杀。所以说，不能因为星际中运输、空投在战术的丰富性上起了很大的作用，就认为每个RTS上运输机都应该像星际中发挥相同的作用，RTS的战术不是依靠运输机而存在的！



四、隐形的作用





在战斗中将重伤的英雄隐形，使得无反隐形的对手无法继续对其攻击。

玩过星际的玩家都知道隐形是星际中非常重要的科技，每个种族都有自己的隐形兵种和反隐形兵种。隐形兵种在各种战术中都扮演着十分重要的角色。但在WC Ⅲ中隐形的作用被大大削弱了，因为在WC Ⅲ中具有隐形状态的单位一旦执行攻击指令就会失去隐形状态。虽然，我个人认为这种设定更加合理和贴近现实，但同时我们再也不能通过隐形的兵种来限制对手了。不过，隐形在WC Ⅲ中仍然是非常有用的，比如，可在战斗中让重伤濒临死亡的单位免受进一步的攻击，还可通过隐形的单位进行侦察和监控。正因为一般的玩家认为隐形不再具有威胁，所以往往忽视了反隐形的重要性，使得以上的目的更加容易达到。



五、低级兵种到高级兵种的过渡



早在Beta版初期高级兵种一般都只具有较高的HP和一种特殊的技能，所以往往容易被低等级的兵海所淹没。不过，Blizzard很快就认识到了这种不足，迅速调整了高级兵种的攻击力和防御力，使得高级兵种能很好地胜过低级兵种。低级兵种较低的HP导致在后期的大规模战斗中很难保证其存活性，往往成为高级魔法的牺牲品，必将给对方赠送大量的经验值。同时早期生产的低级兵种还占据着单位数量，容易过早地进入Low Upkeep和High Upkeep。所以，一段时间形成了各个种族迅速升级基地生产高级兵种的战术。甚至有的高手会在转型时期杀掉自己的低级兵种，从而保证不白送对手经验值，并且能较晚地进入High Upkeep期。目前各个种族的流行战术中，各个等级的兵种一般都会进行良好地过渡，目前还没有发现无用的兵种存在。



目前流行战术中跳过初级兵种，直接生产2级和3级兵种的战例并不少见，上图就是Night Elf的Dryad+Chimaera对抗Orc的Shaman+Witch Doctor。



六、Upkeep的设定



Upkeep这个设定是WC Ⅲ Beta版时饱受争议的问题之一。的确，它让很多习惯爆兵的玩家感到非常别扭，甚至于这种设定的存在从根本上改变了以往RTS中采集资源、生产兵种、积攒兵力、出兵决战的固定模式。玩家可选择以往的发展模式，也可以利用防御建筑和良好的战术意识保持着初期和中期较少的兵力进行MF，从而保持长时间的No Upkeep，积攒大量的资源。利用少量的资源储藏就能在后期的决战中形成足够的兵力部署。当然，如果这种战术把握不好的话，一方面在争夺Creeps的MF中容易造成劣势，另一方面也容易在初期和中期抵挡不住对方的进攻。Upkeep模式的确在RTS领域是一项非常大的创新，而上面提到的Top流的UnDead战术也说明了这种战术的确是十分可行的。



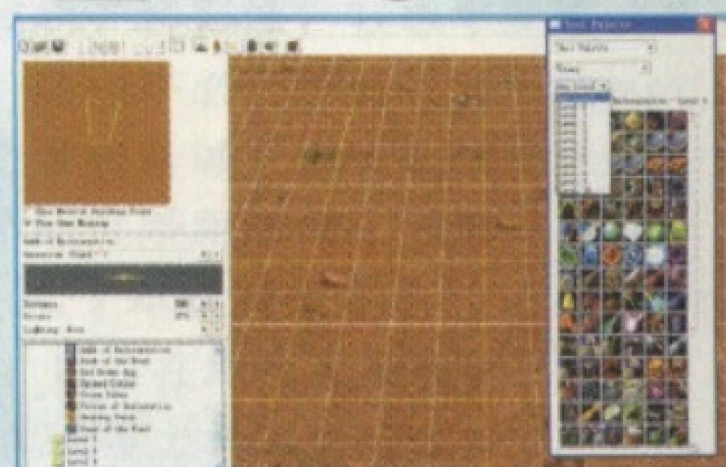
在Starcraft中攒钱是兵法大忌，而在WC Ⅲ中利用No Upkeep时期积攒资源是单矿玩家通常采用的方法。

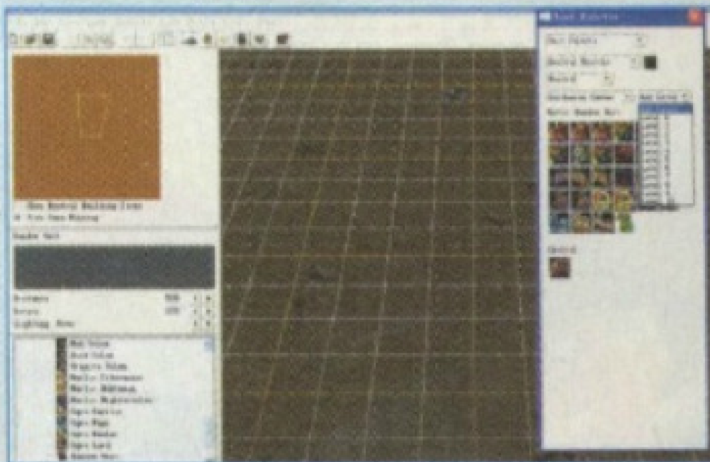


七、宝物的作用



关于MF中宝物掉落的随机性也一直是玩家争论的焦点，很多人认为这样的设定，随机得到的高级宝物会在很大程度上增加游戏的偶然性，影响竞技的公平性。其实，Blizzard早就在这个问题上找到了比较好的解决办法。在WC Ⅲ 中物品和Creeps被细分为Lv0～Lv10共11个等级。等级越高的物品在游戏中所起的作用越大（例如：Potion of Mana为Lv0级物品，而Ankh of Reincarnation为Lv6级物品）；等级越高的Creeps属性越高，也越难被杀死。同时还设定：越强的Creeps能掉落的物品等级越高。杀死1个Lv1级Creeps的难度、时间和可能受到的兵力损失是和杀掉1个Lv6级的Creeps完全无法相比的。而且从1.03版开始，Lv6以上等级的Creeps不但具有更高等级的AI，还具备了额外伤害的Chaos属性攻击。这就大大增加了玩家利用初期有限兵力对高等级的Creeps进行MF的难度。当然，虽然物品被分成了若干个等级，但相同等级的物品的作用还是有差别的。一些玩家仍然抱怨Blizzard对物品等级的划分不够合理，Blizzard一定也会在今后的版本中逐渐完善物品等级的设定。但就目前来说，这项设定对整个游戏的公平性上的影响已是微乎其微了；甚至有时，正是这种设定增加了对抗中的随机性，玩家可根据得到的物品自由决定使用的方法，大大加强了战术的灵活性和多样性。





使用WC Ⅲ 中自带的World Editor，我们能清楚地看到各个物品和Creeps的等级。

综上所述，虽然WC Ⅲ 作为上市不足半年的作品仍然需要一段时间的发展和完善，但WC Ⅲ 带给我们的惊喜真的是太多了。它的出现不但给RTS和电子竞技界注入了一股新的生机和活力。同时也使广大玩家重新认识了RTS这种游戏类型广阔的发展空间。如果让我用一句话来评价WC Ⅲ 和《星际争霸》的话，我会这样说：“虽然它们是两种不同风格的RTS游戏，但它们同样优秀！”



Lv6级以上的Creeps具有能对任何护甲造成额外伤害的Chaos攻击。

关于游戏，关于旅途

■北京 野花



一

对我而言，起点，是一个城市的月台。90年代中期火车站那些旧有的残破记忆一直搅拌着那些令人不愉快的候车室气味一次次侵扰着那时的我，在今天看来，记忆中留存更多的印象是关于旅途、关于游戏、关于那时旅途中的我。

青春期时代的一个午后，父亲对我说：工作以后，你应该学会独立，可以自己出远门了。

多年以前的那个午后，我像一只兴高采烈的候鸟，开始了人生的第一次出门远行。其实那只源于我的第一份工作——某电子研究所里一个安守本分的计算机技术员，那些守候着图纸、茶杯、各类电子元器件简单过活的日子里，和那些三四十岁的高工、工程师们面面相觑成为我人生的乐趣之一。"正确地浪费剩下的生命"，一个与我经历相似的大学毕业生在这个单位工作了3年后笑着对我说起他的经验，他说这句话的时候叼着一根烟，神态像游戏里的大老千。

也许对远方世界的向往是与生俱来的，也许是宿命注定，于是我有了第一次被单位派出培训专业技术的机会。

杰克·凯鲁亚克说："我还年轻，我渴望上路。"带着对远方世界无限的向往与好奇，我上路了。

我与远方世界最初的相见就是这样，简单但印象深刻：夏末秋初的黄昏时光里，狭长的车厢里难免有些昏暗，透过玻璃窗看着外面的世界，窗外的近处是一排排绿色待发的列车，一抹夕阳的光芒透过车站远处矮墙旁的大树，映射在前方笔直且平行的铁轨上，延伸着到远方的梦想——也许，我喜欢这样伸展的生活，它指向了一个未知的领域和距离，我对自己说。

二



阿土仔骑着他那辆单车就这么上路了，山那边是一个未知的世界，那时他带着一项破旧的大草帽，理想在天上飞来飞去。理想在阿土仔看来也许是一张永远也吃不完的大饼，也许是一个能够有遍地牛羊的牧场，他喜欢在落日的时候牵着门前的那条狗幻想自己的未来，于是，他去了一个远方的城市寻找他那简单的财富梦想。对于阿土仔来说，复杂的世界尚在远方，或者，机会和成功就蹲伏在那安恬的时间四周窃笑，看一个个幼稚的希望慢慢睁开眼睛，萌生着茁长的欲望。在那个城市里，他依然骑着单车，保有着在乡下种地时多年养成的"日出而作，日落而息"生活方式。不过商场如战场：买地、积累、盖房、投机炒股、博彩押宝、打压对手……命运的骰子扔来扔去，片刻不能松怠……这就是阿土仔在乡下种地时不曾预知的财富世界。

这是一款叫作《大富翁2》的电脑益智游戏，阿土仔是游戏中的主要角色之一。

三

列车在暮色中穿行过辽阔空旷的田野，穿行过一个个聚集着人群的小村落，我过着简单的生活，那是我第一次去远方出差。那时候我有一台让人艳羡的486笔记本电脑，出差的寂寞旅途中，在DOS时代，我注定与阿土仔在那款游戏中相遇。

我喜欢那样轻松休闲的游戏，一款没有爱情的游戏。在这款游戏里，获取财富的欲望小心而谨慎，步步为营，常常让人在虚拟世界的尔虞我诈中忍俊不禁。

那个年代，出差的人们大多比较健谈，一节车厢里，彼此陌生的人们坐在一起。天南地北的人们往往在一场临时凑起的扑克牌牌局中成为无话不谈的旅途伙伴。那是一张张也许不会再见的面容，那是一些奔忙的人们，他们的眼中有着各自追求的梦想，偶然地在旅途中邂逅。而那时我的笔记本电脑往往扮演着比牌局更为吸引人的角色：几个陌生人围在一台笔记本电脑前快乐地打发着旅途的漫长时光。

列车，从一座城市的站台驶向另一个城市的站台，每个人都在旅途的颠簸中实现着自己的梦想。

每次进入《大富翁》系列的游戏时，我都在想，也许活着的目的本质上只有一个，就是最大限度去追求生命个体的自由，所以憨厚淳朴一如阿土的人们也有着狡黠的梦想，对富足的简单奢望。因此阿土仔与我一样，同样贯穿着一个普通人对富足的梦想。不过他在虚拟世界中经历着扮演者的悲喜，而我则在虚拟的世界里扮演着他，从而得到了游戏过程的快乐和体验。

那些无聊琐屑的时光成为我对青春回忆的一部分，旅途也因为有了游戏，有了阿土仔而打发了许多寂寥的时光。



四

大概是在10年后的今天，陪着我们一同成长的阿土仔在游戏里变成了阿土伯，但那顶帽子和破旧的单车依然未变，而我终于发现，游戏中的人物也会随着岁月而衰老——阿土伯下巴的胡须在那些陪伴游戏的夜里开始日渐浓密。

现在，我已经几乎忘记了22岁那年的单车、多年前的旅途和多年前关于游戏的一切影像，我也早就离开了多年前那家电子研究所，再也不必为那些耗费脑细胞的技术工程而奔忙。而那个曾经告诫我要正确浪费生命的昔日大学生依然还在那个研究所里继续“浪费”着他的生命，不过他成了家，有了老婆孩子，上班时间还疯狂地迷恋上了电脑游戏。

2002年的一天，在卖掉了那辆陪伴我多年的破旧自行车后，我走在熟悉的银杏树下散步，新房边是奥运村绿化带中一片寂寞的草地，待开发的土地上偶尔有推土机轰隆而过的声响，城市前所未有地萌生出茁长的欲望。秋天，一些变换队形的候鸟带着离别一样的伤感盘旋在城市上空，一列列飞离城市。“我很久没有完整地玩过一个游戏了。”我对自己说。直到这个时刻，我才把陪同我一起成长的游戏也归结为生命中的另一类朋友，它们大概可以算是人生寂寞旅途中偶然的同路客吧。

现在，那台笔记本电脑已然成为父母练习翻牌、打字的工具，而我也极少再去开启尘封已久的它，连同那些尘封已久的游戏、那些经年的往事一同扔在了记忆的角落里。



后记

“阿土伯今年已经70高龄，但还是天没亮就开始在田里工作，一直到天色暗下来了才回家，一日复一日。现今社会也只有在乡下才能找到像阿土伯这样个性憨厚耿直、心地善良纯朴的人。他乐天知命，凡事不强求，待人亲切和蔼。空闲时喜欢喝喝茶、拉拉胡琴来自娱自乐。他希望有一天能够实现小时候的梦想：开一间大农场，里面种下很多的水果、花卉，还要养许多的小动物……”

——摘自2002年12月大宇公司出品游戏《大富翁6 PLUS》人物介绍。

《过山车大亨2》发财技巧

■云南 善良的大灰狼

黑心暴富法

“马无夜草不肥，人无横财不富”，面对资金匮乏的窘境，只有黑心一把了。游戏开始后，多设服务台，把服务台中售卖的雨伞价格调到最高，不久之后游戏中的第一场雨就会下起来。由于绝大部分的游客都会买一把伞，真是想不发财也不行，当然等第一场雨下过之后，要马上把雨伞的价格降下来，否则很多的游客会向你抱怨他买不起。

借鸡生蛋法

游戏中可以向银行进行贷款，不要怕借了钱会还不起，由于贷款利息很低，每月让你还的钱还不到一个游乐设施的票价，因此尽管放心大胆地向银行借钱，然后大规模地建造过山车，用不了多久，曾经是借款来的财富就真变成你的了。

单一收费法

游戏中最好采用单一收费制，如果门票收费，游乐设施最好免费，甚至如果发现还可以赚到钱，连商店也一并全部免费，这样游客的数量会以倍数增长；如果仅靠门票收入不足以赚钱，可以对一些非常受人欢迎的游乐设施，如刺激度强的游乐设施和过山车等适当收费。但一般来说，如果门票费调到最高，玩家的游乐设施仍然收取费用，游客很快就会流失。

时尚流行法

和现实一样，游客也容易受到时尚流行的影响，通过设置公园纪念品商店出售纪念品即可引发流行的风潮。游戏中纪念品的颜色都由玩家自己选择，当某种颜色的纪念品出售一段时间后，纪念品的流行度就会开始提高，纪念品的销售量也随之大幅增加，将纪念品价格提升之后又是一笔财源。纪念品流行一段时间之后就要考虑更换颜色，这样不仅可以引发新的流行风潮，而且原先已经购买过纪念品的游客也会再次前来购买。

因地制宜法

最热闹的地方总是隐藏着最多的商机，因此在设置商店时，一定要优先将它们建在人气最旺的游乐设施出口旁，生意会变得异常红火。商店设置时，同类的商店（如都是卖吃的或喝的）绝对不要摆放在一起，这样就不会让游客难以决定而影响购买了。游客身上的现金有限，用完之后就会离开公园，因此当可以设置自动提款机之后，一定要马上将它们摆放在上面所说的位置上，这样很多游客会乐意去取钱进行透支消费。



《大海战Ⅱ》战术略谈

■北京 thunder

《大海战Ⅱ》是时下网络游戏中一款优秀的模拟海战游戏，对于刚刚接触这个游戏不久的中国玩家，对游戏所有的一切还仅仅处于摸索阶段，和韩国的资深玩家相比，无论在战舰装备的配置、战场上战斗技术的运用等方面都还存在着不小的差距。如果说这些方面在短时间内还可以通过不断地训练加以弥补，那么在团队合作、战术组合等方面，中国玩家就难以和资深玩家相抗衡了。这里，笔者就向刚接触游戏的玩家介绍一些《大海战Ⅱ》中的简单经验，相信对玩家有所帮助。

新手一开始最好就参加只有两个团队进行的战斗，多团队作战的战场变化和战术运用都更加复杂，磨练个人的战斗技巧对新手才最重要。同时还要注意该场战斗至少要有12人参战，否则就无法从战斗中得到金钱和经验。在战场上通常你需要跟队友一起行动，但也不排除因战况激烈自己有落单或追击敌人造成1对1的情况发生，这时候如果你信任自己的战斗能力，那么不妨跟他单挑；如果发现双方舰艇实力差距较大，而自己舰艇受损较多，那么采取边打边跑，引诱敌人到自己团队才是上策。2打1是团队作战中经常碰到的，就是说，最好要争取以多打少的优势局面，这样才可以尽快消灭敌人并支援队友。2v1时最好是一前一后夹击敌人，处于敌人炮火范围的队友可以左右晃动来躲避攻击，而你则乘机衔尾猛打；如果你不小心被2个甚至以上的敌人合击，那么你需要尽快摆脱被围攻的局面，尽量把敌人往队友这边引，同时在此过程中保持攻击一个目标。这也是一种常用的诱敌策略，从而把2或3个敌人引到团队的包围圈中。

不过通常有经验的玩家并不会让自己落单，即使在2对2的情况下，也要和队友靠拢同时攻击一艘敌舰，尽快将其击沉，然后再采用夹击战术对付另外一个。

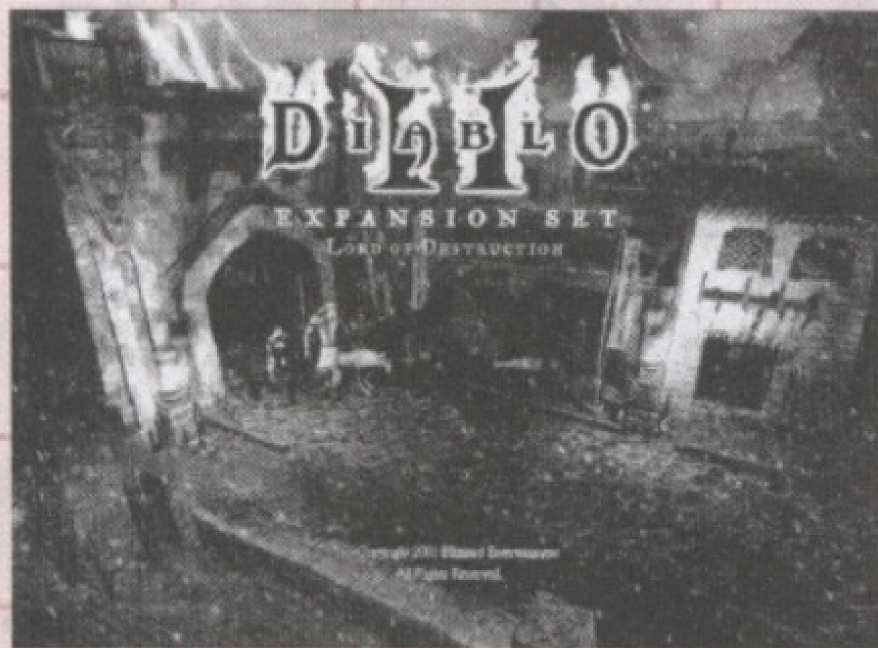
如果是舰队的遭遇战，那么采用什么样的舰阵就非常关键了。游戏中基础舰阵包括方阵（实现定点密集射击）、圆阵（行动力强，炮火集中差）、长蛇（易于成阵，可向进阶舰阵转化，常用）、纺锤（攻击力强、速度快，FF专用战阵）；进阶舰阵鹤羽由多重长蛇组成，弥补火力不足，利于施放鱼雷；上级阵形的平和为多重方阵，配合贯通中心的四组长蛇，虚实互应，最为灵活，可算是最强舰阵。

舰阵是团队作战的终极法宝，也是每个玩家需要不断努力练习的目标。实现方式一般有两种：一是以主舰为跟随目标，保持队形，二是以个人技术实现临场变化，要求较高但更加灵活。

《大海战Ⅱ》的战术技巧就简单说到这里，剩下的就要靠大家自己努力体会和钻研了。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》带你去地狱

■晶合实验室 FLY



很多玩家都有带新人或被老玩家带过Hell的经历，现在就以目前战网版本1.09E为准来谈谈带新人需要注意的一些事项，下面称带人的老玩家为A（以本人的SOR为例），被带的新玩家为B（任意角色）。

先谈谈B的注意事项： 1.如果挂了不要按Esc，Boss死后再按即可过关；2.不要乱跑，也不要开箱子、踢桶；3.确保安全的前提下WP能踩就踩；4.到达指定地点最好开个门方便A进出；5.过了Nightmare后可能建不了Hell难度的游戏，退到角色选单重新登录即可。

A的注意事项： 1.刚升完级；2.等级80以上；3.最好有个很强的雇佣兵及配套装备；5.最好有MapHacker；6.确保安全的前提下WP能开就给B开；7.有高等级AMA/BAR的ACC或朋友；8.有无数大紫瓶；9.静心面对死亡，耐心面对Boss。

本人的SOR为87级，属于魔法+近战的暴力型女巫，其属性点、技能点分配及装备如下：

属性点：强壮120，敏捷120，体力220，精力50，留下若干点作为机动。

技能点：过渡技能不说，Fire Wall、Fire Mastery、Warmth、Frozen Orb为20级，Teleport、Cold Mastery为1级，剩下全加Shiver Armor。

装备：头盔用Harlequin Crest（所有技能+2，物免+10%，打孔镶四防+15的22号符石Um）；

装甲用Shaftstop（物免+30%，打孔镶四防+15的22号符石Um）；主武器用Wizardspike（四防+75，打孔镶四防+10的珠宝），副武器Lightsabre（忽略目标防御、电吸收外加魔法伤害，打孔镶吸血7%的11号符石Amn。主要用来对付ACT 4的Lord de Seis，此怪虽是火免冰免但不是物免魔免）；盾牌主副都用Stormshield（物免+35%，打孔镶四防+22的22号符石Um）；腰带用Thundergod's Vigor（电吸收+20）；手套用Hellmouth（火吸收+15）；鞋子用Waterwalk（没什么特点，用Silkweave也行）；项链用Mara's Kaleidoscope（所有技能+2、四防+28），留个Tal Rasha's Adjudication（所有技能+2）备用；戒指用Raven Frost（冰吸收+20%）和Dwarf Star（火吸收+15%），留2个Stone of Jordan（所有技能+1）备用；此外还有几个加四防、力量、敏捷的大小Charms。

这套装备四防全满（做完3个难度下ACT 5的Q3）且吸火、吸电、吸冰、物免，这些都是自身安全的保证。注意：1.个人认为元素吸收只在此元素的防御超过50时起作用；2.物免100%不代表绝对物理免疫，个人感觉物免100%的SOR实际物免不到60%；3.切换到Lightsabre四防会急剧下降，不到万不得已（对付冰免火免的怪物）不要用；4.尽量减少瞬移次数。

Normal和Nightmare简单，略过不谈，重点说Hell。

注意：1.这里给的方法是尽量不让A和B都挂掉。A若挂掉基本都会一挂再挂，过分依赖装备退出再进就是了；B若挂掉别按Esc干脆等着得了；2.若多人组队，在Normal的ACT 2组合完神杖后，负责插杖的玩家离队，插完杖再组回来，这样其他人的神杖就不会消失，以后再打Nightmare和Hell的ACT 2就不用麻烦去组神杖了；3.若有人曾经杀死过某难度的奶牛王，那么他在别人开的同难度奶牛关里再杀死牛王不会对其他人造成任何影响，这个笔者亲自测试过，绝对有效。可利用该方法组队指定一个人杀牛王打装备（好像牛王也只有垃圾的绿色牛魔王套装了）。

ACT 1：A清空第1个和第2个房间，在第1个房间开门，B进，A去第3个房间杀Andariel，过关。B必须与Andariel同地名但不必同屏，最好把WP3（奶牛关）和WP4（Q3免费鉴定）踩了。

ACT 2：A清空插杖的房间，开门回城雇请佣兵，B进A门再开门，A进B门，B插杖，然后别动，A进洞杀Duriel，利用佣兵牵制Duriel的机会放火墙。Duriel死后B进洞与天使对话，回城与Drognan对话后即可进宫殿与Jerhyn对话过关。B不必与Duriel同地名，最好把WP2（Q1加1个技能点）踩了。

ACT 3：A到3层开门，B进去并开门，A瞬移过去隔河放火墙，Mephisto死后A在红门附近安全地方开门，B进自己门回城再进A的门，进红门过关。B必须与Mephisto同地名但不必同屏，最好把WP6（Q4加5个属性点）和WP9（KM）踩了。

ACT4：A最好有个高等级的AMA/BAR帮助，若没有尤其要小心Lord de Seis，切换副武器慢慢和它耗吧（很大可能有特别强壮或石头皮肤的属性），作为SOR的A很难不栽在它手下。留个封印别踩，开门B进，在Diablo出现的正上方房间拐角有个凸起，B躲在后边，这是唯一一个能与Diablo同屏且不会被其火圈烧到的地方。A可雇佣兵牵制，亦可单打独斗，只是要注意别把Diablo引得太远（最好控制在五星圈内），否则B不能过关。B必须与Diablo同屏，最好把WP3（KD）踩了。

ACT 5：打完Baal放的5批怪物进门，找个角落开门，B进，A瞬移到中央石台放火墙杀Baal。B必须与Baal同地名但不必同屏，最好把WP2（Q1打孔）、WP4（Q3加四防，开红门KP）、WP8（Q5加经验）和WP9（KB）踩了。





前几天南方气温骤然下降，宁波数年不见的低温给CX一个措手不及，在写此文时笔者敲字的双手已变得冰冷，在暖手之际CX通过窗口看到屋外久违的雪花从天而降，但愿明天起来能看到外面的世界都是白的。最近的单机游戏市场也与这天气一样寒冷，几乎没有什么出色的作品出现，相比之下网络游戏那边却是红红火火、热闹非凡，难道这是一种新的趋势？也许当大家看到本期的补丁铺之时，已经在欢欢喜喜过大年了，在此CX代表游侠创作室的全体成员祝大家新春快乐、万事如意。

游侠补丁网：CX

《寰神结》中文版超完美全属性修改器（游侠网Aper制作）

去年岁末汉堂给广大玩家带来了新的贺岁游戏《寰神结》，很显然这个游戏沿袭了汉堂《天地劫》系列的一贯风格，还是很不错的画面加令人烦心的谜题设计以及扣人心弦的情节，游戏迷宫更是令人头痛不已，加上踩地雷式的遇敌方式使玩家一直要面对众多高级别的怪物，另外原先游戏不能随时存档，这些使游戏难度高得出奇。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/aper1.zip

使用方法：先运行游戏，再运行修改器。

补丁效果：任意修改游戏中的众多属性，可以在游戏中穿墙而过，并可不受距离限制与画面上的任何人对话，还可以任意提高自己的经验值。

《寰神结》中文版超全物品初始存档（感谢网友刹那の流星制作并提供）

尽管《寰神结》是一部不错的游戏，但有些情节实在是大有浪费玩家宝贵时间之嫌（为一个物品而让玩家反复奔波于各地）。有了这个超全物品初始存档玩家至少可以减少1/3的游戏时间，玩家可轻轻松松体验一番《寰神结》精华版的感觉。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/allitem.zip

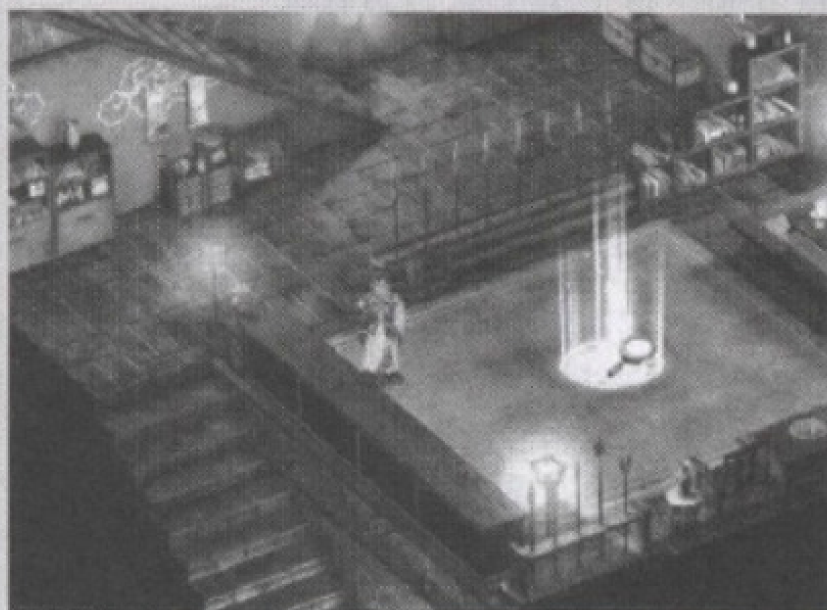
使用方法：使用超全物品初始存档替换原存档。

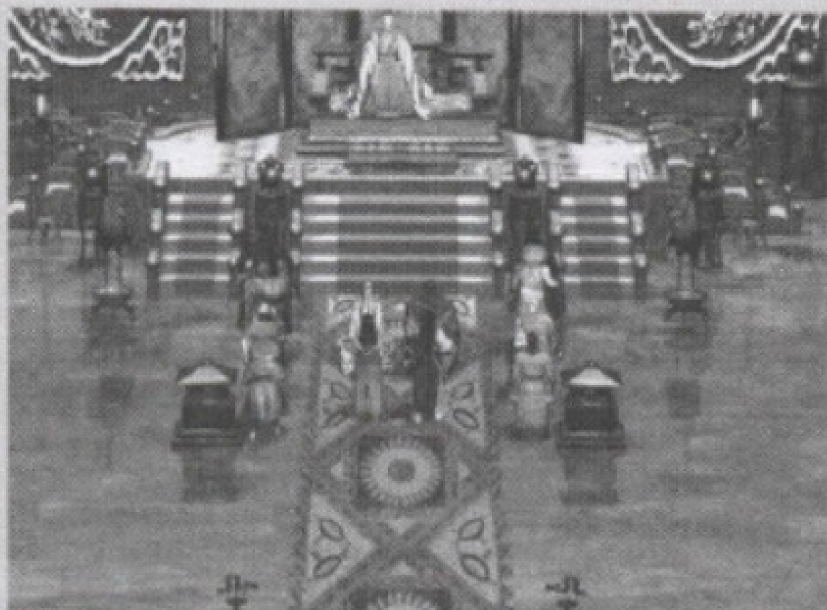
补丁效果：寰神结全物品初始存档（包括隐藏的神秘物品哦）！

《神话时代》（Age Of Mythology）宽宽双语汉化包v2.0版

这个应该说是今年除了《魔兽争霸Ⅲ》之外最为成功的即时战略作品，游戏中引入的诸神使游戏更具神话色彩，也使得游戏的战术更为多样化。由于语言方面的原因，国内玩家对于《神话时代》的内涵了解太少，









这个汉化包可以说相当完美，比起原先的v1.01更是有了长足的进步。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/aomkkv2.0.exe

使用方法：解压后直接执行安装程序。

补丁效果：完美汉化英文版神话时代。

《天龙八部》完美初始存档

一直以来笔者已不对智冠的作品抱有太大的希望，但此次重新制作的《天龙八部》却带来一些新意，游戏采用类似《金庸群侠传》的游戏模式，主角并非原著中的人物，而是将一个虚构的角色融入《天龙八部》之中，完整体验到《天龙八部》中发生的点点滴滴。你能控制的也只有这一个角色，加入队伍的其他人物都将由电脑控制。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/tl8save.zip

使用方法：复制Save目录下所有文件到游戏Save目录。

补丁效果：天龙八部完美初始存档。

《天龙八部》全武功绝学存档（感谢游民部落网友靖东）

《天龙八部》中难缠的敌人却令玩家在游戏中一直充满危机，如果可以在游戏学中学会全部绝学，游戏将变得无比轻松。

http://202.106.185.222/save_1024/tl8save1_02_12_31.zip

使用方法：复制Save目录下所有文件到游戏Save目录。

补丁效果：主角已学会全部绝学和全部绝招。

《天龙八部》加强版完美修正补丁（包括免CD功能）

《天龙八部》这个游戏还算不错，但一些Bug却令游戏有些失色，这个补丁可以让游戏运行更加顺利。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/1220Simp.exe

使用方法：复制所有文件到游戏目录下。

补丁效果：修正了部分Bug，并在游戏时无需放入光盘。

《文明Ⅲ——游戏世界》（Civilization Ⅲ：Play the World）v1.14f版宽宽汉化包

尽管《文明Ⅲ——游戏世界》只是一部资料片，但其中全新增加了8种新文明，而每个文明有各自的领袖和特有单位，如成吉思汗领导的蒙古族，艾莎贝拉女王领导的西班牙。资料片中还增加了一些新建筑，如可建造能扩展视野的了望塔，能扩大空中打击范围的机场等。游戏中增加的自动轰炸指令允许玩家命令单位重复轰炸特定目标。除了这些全新的文明和众多操作选项以外，游戏还包含可在编辑器中使用新单位的设定，包括封建时期的日本和第二次世界大战的内容，每个设定包含17种单位。众多全新内容的出现让不少英语水平不高的文明迷一下子找不到了方向，不过有了这个汉化包，一切都变得如此简单。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/civ3ptwkkcn1.14.exe

使用方法：直接执行安装程序。

补丁效果：完美汉化英文版《文明Ⅲ——游戏世界》。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》（Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos）v1.04版完美官方简体中文汉化包（必须在v1.04英文版上安装）

这个应该说是本年度最为经典的即时战略游戏了，而官方也在近期推出了游戏中文汉化包，尽管这类游戏没有汉化也能玩，但至少我们可以玩得更明白。文件是大了一些（24MB），但无论如何官方的汉化包毕竟更为权威一些。注意在大家安装这个汉化包之前，先将游戏的英文版升级到v1.04版。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/cn_war3.exe

使用方法：直接执行安装程序。

补丁效果：完美汉化英文版《魔兽争霸Ⅲ》。

《工人物语Ⅳ》（The settlers Ⅳ）v2.50.1508版升级档破解版及免CD补丁

尽管现在只能用老游戏来形容《工人物语Ⅳ》这个游戏，但在笔者的硬盘中还是给它留了一个位置，也许会等到下一代到来的时候，笔者才会将其请出硬盘。前不久官方发布v2.50.1508版，调整了部分参数。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/jig-s4up.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v2.50.1508版

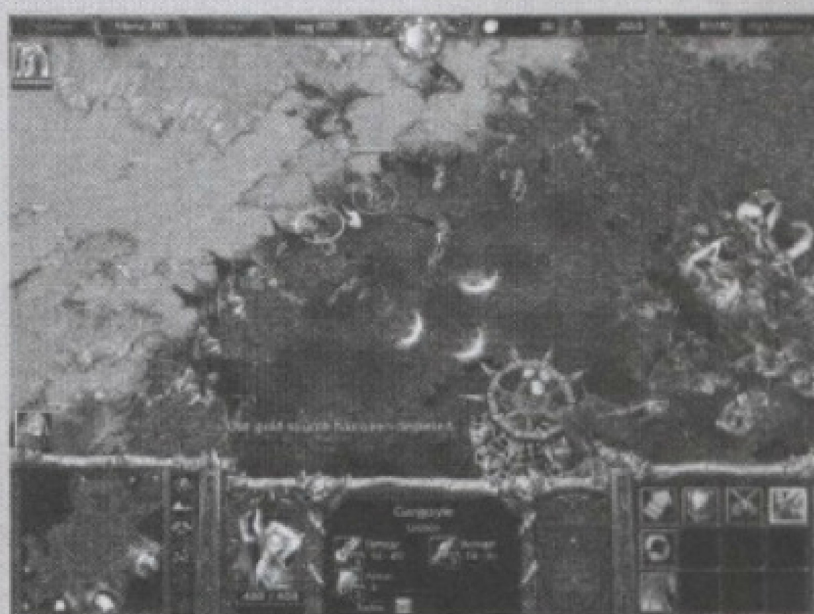
ftp://ftp.bluebyte.com/pub/siv_patches/siv_1508.exe

后复制文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《反恐精英》特警版补丁包（感谢网友MAX PAYNE制作）

总是听一种声音是不是让你感觉到乏味？也许你已厌倦了CS的声音，你是不是想体验一下另一种感觉？2003年出大奉送！让你体验一下更酷的CS。







http://202.106.185.223/updatex_1024/csupdatex_03_01_04.zip

使用方法：直接安装到Counter-Strike下替换原文件即可。

补丁效果：游戏的声效系统发生了脱胎换骨的变化。

《反恐精英》战场版补丁包

无论如何笔者对这个补丁包的作者都十分佩服，作者在30部与战争有关的影片中，一遍又一遍辨认，辛辛苦苦合成，可谓是费尽心机，用心良苦。

http://202.106.185.223/updatex_1024/csupdatex_03_01_03.zip

使用方法：直接安装到Counter-Strike下替换原文件即可。

补丁效果：游戏的声效系统将传出战场的轰轰炮声。

《三国群英传Ⅲ》超强武将存档（感谢游民部落网友t97858）

来自奥汀的消息《三国群英传Ⅳ》即将在新春上市，看来也到了该与《三国群英传Ⅲ》说再见的时候。大家在将这个游戏请出硬盘之前可以试试这个存档，里面包括5名超强的武将，但一般不到万不得已还是不要用他们出场，因为有五虎上将等比较有名的武将在前面了，而且基本上已经学会了所有游戏里该有的武将技和军师技。

http://202.106.185.222/save_1024/sgqyzh3save_03_01_03.zip

使用方法：复制Save目录下所有文件到游戏Save目录。

补丁效果：你的麾下已是良将百员，一统天下指日可待。

《大航海时代Ⅳ加强版》经典修改器（感谢网友流风华彩）

可能是光荣的游戏开发速度太慢，到了今天航海迷们也只能玩《大航海Ⅳ加强版》，尽管整个世界地图已被“航海家”探索数遍，但用经典修改器玩一下也许别有一番滋味。

http://202.106.185.222/edit_1024/dhh4edit_02_12_31.zip

使用方法：先运行游戏，后运行修改器

补丁效果：任意修改人物等级、金钱、属性、疲劳值等。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《威震敌后2——太平洋战场》（Deadly Dozen 2: Pacific Theatre）秘技

在游戏中按暂停键开启“Mission Objectives”窗口（顶端无灰色键），然后按“L”键，输入以下密码即可：

godmode：无敌模式

ammo：弹药无限

《终极刺客2——沉默杀手》更新秘技

首先找到你安装游戏的目录（比如C:\Program Files\天人互动\终极刺客2），然后找到一个名字叫“Hitman2.ini”的文件并打开它，在最后加入“EnableCheats 1”这一串字，然后保存一下，再进行游戏就可以使用秘技了。

IOIRULEZ：无敌模式开关

IOIGIVES：获得所有武器及物品

IOIHITLEIF：恢复生命值

IOISLO：慢动作模式开关

IOIER：爆炸模式开关

IOIHITALI：阿里模式开关

IOILEPOW：特殊攻击模式开关

IOIGRV：重力效应开关

IOINGUN：射钉枪模式开关

IOIPOWER：超级力量

IOIEQPWEAP：获得弹药

注：秘技只要在游戏中直接连续输入即可，没有什么控制台或提示行之类的输入区域，成功后会有信息提示你的。

《侠盗猎车Ⅲ》（Grand Theft Auto Ⅲ）回放存档隐藏秘技

F1：将刚才30秒的活动作为回放播放

F2：将回放内容保存为文件到My Documents\GTA3 User Files\replay.rep

F3：读取该文件并播放

这下大家可以像《极品飞车Ⅴ》一样通过不大的回放文件交流精彩镜头了！

《天使长》（Archangel）秘技

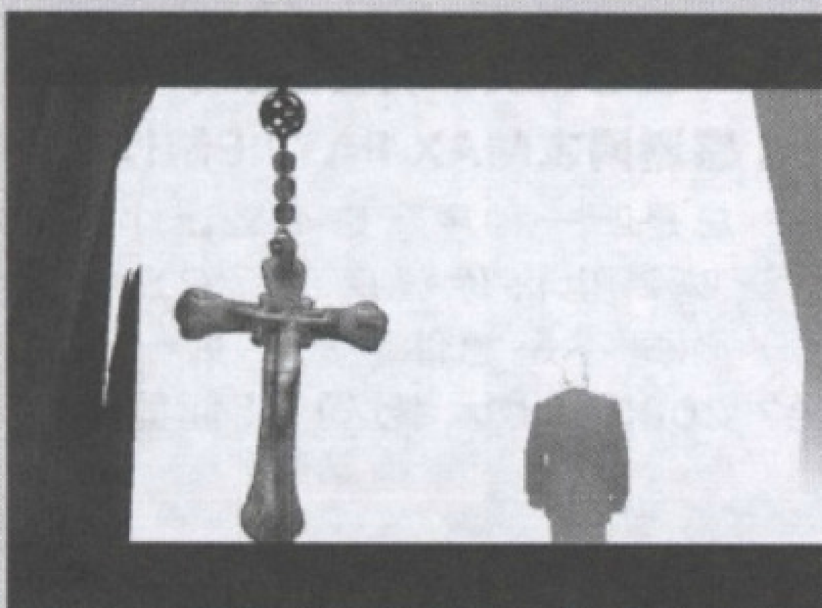
无敌模式：

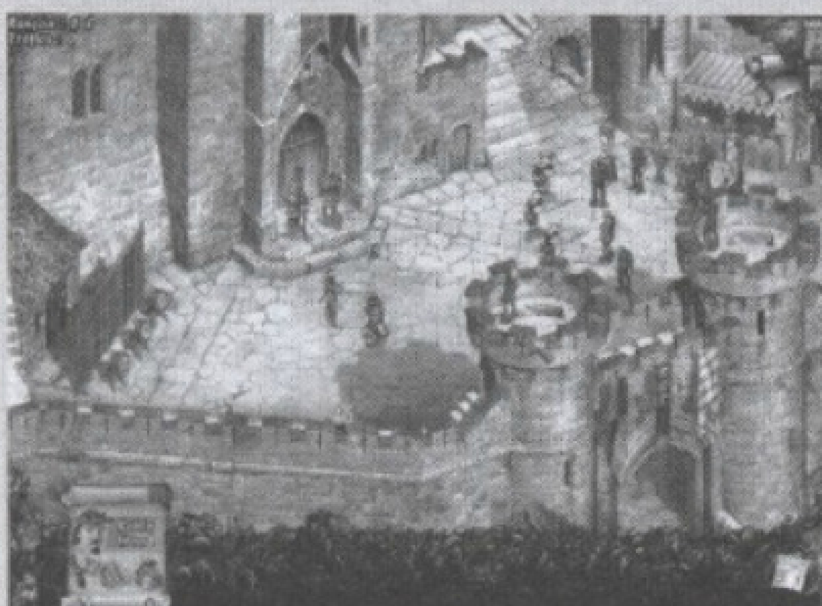
在游戏目录\Archangel\Bin\可找到Standard.feel这个文件，用普通文本编辑器打开它，找到如下参数行：

invulnerable 0

然后将0改为1。











《天使帝国Ⅲ》人物属性修改法

想知道如何修改《天使帝国Ⅲ》存档文件中人物的一些属性吗？请用十六进制编辑器打开存档文件，寻找人物的名字，以本身等级16级，1级飞马战士的妮雅为例：

00 00 00 06 07 00 00 00 06 00 00 00 00 05 04 00 C4 DD D1 C5（这个是人物的名字）06 02 00 00 00 06 D8（这个是人物的兵种）00 00 00 06 01（这个是人物的经验值）00 00 00 06 EE 06（这个是人物的当前HP）00 00 06 EE 06（这个是人物的HP上限）00 00 06 28 01（这个是人物的当前MP）00 00 06 28 01（这个是人物的MP上限）00 00 06 54 01（这个是人物的力量，依此类推每隔三位就是该人物的五项属性之一）00 00 06 2D 01 00 00 06 EF 00 00 00 06 CC 00 00 00 06 C4 00 00 00 06 E4 27 00 00

需要注意的是经验值的计算是倒计的，比如说妮雅16级升17级时需要240点经验值，而现在已经得到了16点经验值，那么存档文件中在经验值的位置就会显示为E0（240-16=224），所以要想尽快升级就把经验值的数位改为01，回到游戏中会看到经验值显示为239/240……后面的我就不多说了。

PS：其实只要把经验值改了就行了，因为大宇在源程序中已经规定了每个兵种各等级时的属性数值，所以即使一个超级无敌的人物在升级后所有属性还是会回到源程序中该等级规定的数值上！

《侠盗罗宾汉——舍伍德森林传说》（Robin Hood: The Legend of Sherwood）秘技

在游戏中确定你控制的角色站着，然后将你的鼠标指针指向“跪下”图标，按F11呼出控制台，键入下列代码：

GOODLUCK：为战役增加更多的交叉点

CASH：得到更多的钱

BINGO：所有的角色加999弹药

IMMUNITY：所有角色刀枪不入

MERRYMAN：得到一个喽罗

TIMELESS：时间停止

PAM：使所有的敌人在近身搏斗中都变得很愚蠢

UNBLIP：在地图上看见所有的角色

WINNER：此关获胜

新春快乐

林晓：春节将至，给大家拜个早年。恭祝大家新年学业顺利、事业发达、身体健康、万事如意！呵呵，传统节日，大家还记得都有什么习俗吗？放鞭炮「要注意合法还有安全哟」、写春联、贴年画、猜灯谜……



且不要得意"羊羊"
像羊肉营养丰富
像羊角性格鲜明
像羊毛体贴温暖
像羊羔活泼可爱
祝大软"羊"相百出

山东 孙天华

说英雄道英雄，到底谁是真英雄？看看以下游戏中的英雄排名——

第十位 八神庵、草薙京

出场游戏：拳皇系列

两位帅哥虽然不属于完美的正义使者，但都够得上能力出众、嫉恶如仇，即便有些以暴制暴，还是算得上英雄的。

第九位 马利奥

出场游戏：超级玛丽系列

这位其貌不扬的意大利水暖工从外表上看怎么也和"英雄"不沾边，偏偏有机会一次又一次搭救公主，战胜邪恶力量。给充满正义感的马利奥"英雄"称号，大概不会有人反对吧？

第八位：SONIC

出场游戏：SONIC系列

SONIC的敌人是妄图征服世界的蛋头博士，每集蛋头博士都要搞一些比较"大型"的恐怖活动，SONIC的任务自然是去阻止坏人的恶行。SONIC的武器就是速度、弹跳、冲撞，正义得无所顾忌。

第七位：春丽、隆、肯

出场游戏：街头霸王系列

隆和肯属于为了追求格斗最高境界而战，稍有不同的是隆的造型与格斗类型较为朴实无华，而肯则比较张扬豪放。春丽的父亲为香港特警，被妄图征服世界的邪恶头目VEGA所杀害，春丽从此开始复仇生涯。无论从形象设定还是自身的超强格斗实力来说他们三人都近乎完美。

进行时

大软编辑看《英雄》

某日，得电影《英雄》赠票若干。大软众编辑无法推却，遂懒洋洋放下手中键盘鼠标，万分留恋地关上爱机，于电影开演前最后一分钟踱进影院。90分钟后，众人表情各异，蹒跚而出，似乎被《英雄》之气势征服。待回到四季恒温的编辑部中，众人方始交头接耳，交流观后感想。

风行水（实用软件编辑）：《英雄》是一个故事软件，v1.0经无名同志初次虚构开发，由始皇同志升级至v2.0，最后再由前者真实讲述至v3.0，两次版本的升级让人看到更多人性与爱情。

答笛（硬件评析编辑）：无名的那把剑好漂亮，到底用了多少个多边形？

8神经（游戏编辑）：那些秦兵一出来，我就想用鼠标圈住编队，整个一即时战略游戏啊！

Cross（攻城略地编辑）：显然还有一个隐藏结局没播放，否则主人公被杀死这样的结果是不会让人满意的。怎么可以这样呢？在完成了所有主线支线任务打败了最终BOSS之后，主角居然死掉了。

Fly（校对）：天啊，秦始皇那时候居然就有了诸葛连环弩！好大的Bug！

至于林晓，看惯了读者来信的她没有看电影，只看评论。

第六位：李逍遥、赵灵儿、林月如

出场游戏：仙剑奇侠传

《仙剑奇侠传》可以算做一部赞扬女性英雄题材的游戏：游戏最终赵灵儿与妖魔同归于尽的场面不知道赢得了多少人的眼泪。性格略带些叛逆的林月如可算作古装版的"野蛮女友"，尽管境界未能像赵灵儿那样舍生取义，但也是个降妖除魔的高手。

第五位：真宫寺樱、大神一郎

出场游戏：樱花大战系列

少女时代的樱加入了帝国华击团，在和平年代为大剧院表演歌舞，而一旦有邪恶势力入侵，便驾驶着机器人与敌对抗。帝国华击团其他的女性成员也多多少少存在着心灵上的创伤，这也正意味着男主角大神一郎的任务不但要带领女性同伴作战，更要取得她们的信任，抚慰她们的创伤。

第四位：关羽

出场游戏：和三国相关的所有游戏

无法统计关羽到底在游戏中出现过多少次，只要沾点三国的游戏一登场，我们这位红脸大帅哥都得再在历史上重新厮杀一遍。关羽的历史不用再细说了，英雄这个词似乎就是为其定做的。

第三位：克莱尔、里昂、吉尔、克利斯

出场游戏：生化危机系列

克利斯与吉尔同属S.T.A.R.成员，克莱尔是克利斯的妹妹，而里昂则是第一天上任的RACOON市警察。四位主角不但要同被病毒感染的怪物作战，同时还要与勾心斗角的敌人对抗，而且相信这种对抗将会不断继续下去。四位主角属于现实派英雄，智慧、勇气、爱等良好品质是对抗敌人所不可缺少的武器。



第二位：劳拉 出场游戏：古墓丽影系列

劳拉可以算作十足的"野蛮女友"，从小就不喜欢玩女生们爱玩的游戏，不愿意做淑女，却甘愿冒险，甘愿承受痛苦。劳拉的自身实力在女性游戏角色中当之无愧属于第一。虽然很难讲盗墓是合法行为，更何况盗的是其他国家的古墓。好在我们可以把劳拉想象为《夺宝奇兵》中的哈利森·福特，劳拉也就正大光明了。

第一位：SNAKE 出场游戏：合金装备系列

绝对的强者型主角。如果和詹姆斯·邦德交手的话，孰胜孰负还真未可知。他的任务与007相像，却不具有007的风流倜傥，也不能像007一样坐在餐桌上直接与敌方头目面对面。SNAKE自身超强的十八般武艺与其担负的打击恐怖主义使命，使他当之无愧坐上英雄榜首席。



大众软件社区——晶合后院(CLUB.POPSOFT.COM.CN)欢迎你!
在后院,你会遇到志趣相投的朋友,与大软编辑零距离接触!



榜评一句话

甘肃 秋莉儿☆魔兽3:女猎手“猫头鹰,去TOPTEN看看咱们第几名了!”

福建 李响☆三国赵云传:我手持长枪在战场上飞奔……呀,掉到床底下了。

安徽 张协☆闪电追踪2:怎么警车还没跟上。

天津 Cj01☆魔力宝贝:剑士无敌(附:我在北京网星1狮子座,人品好,为朋友重意气……)

江苏 风子☆英雄无敌Ⅳ:英雄不是无敌的,玩家才是无敌的。

福建 张俊铭☆新绝代双骄三:因为爱,所以爱。

安徽 谢卓群☆魔力宝贝:恭喜发财,魔力币拿来!(向上弦月致敬。我在魔力中就叫上弦月,是双子座的。还有,问Jin大哥好。)

四川 千扁四季豆☆(代表同班所有热爱石器的人)石器时代:永远的石器永不败,永远的石器我最爱!

湖北 雾中人2008☆流行蝴蝶剑:飞一般的感觉

甘肃 米兰☆仙剑奇侠传:我这辈子最能的就是迷宫,走出来真有成就感!

贵州 鸣晓月☆轩叁~轩叁外传天之痕~轩肆~:呼地一声完全安装完毕了,那窗口回过头来,冷笑一声,然后蓦然地看了我一眼,又有1G硬盘被我谋杀了。

HELP

吉林 风尘豪客

1年半后,我要去北京上大学!大软,咱们北京见!

我想找些经典的入土级游戏,哪里能找到?它们是《西楚霸王》、《QQ三国》、《吞食天地Ⅲ》、《猎杀潜航Ⅰ》、《毁灭公爵》、《侠客英雄传Ⅲ》。我的QQ是66770949,谢谢了。

新疆 张国翔

喜欢玩第一人称主视角游戏,喜欢电脑软硬件,QQ是87015895,E-mail为zgxkt@163.com。寻找有同好的朋友。

北京 爱艾的咖啡

我喜欢星际、魔兽、还有古墓丽影。对自己在古墓里练就的漂亮的表演性质的操作技巧更是自豪,只可怜没人发掘我这个天才……当然,玩归玩,我会好好把握现实中的自己,拿到出色的学习成绩!不知道一名出色的3D美工应该具备哪些素质?我想做平面设计师。希望了解这一行业的朋友和我联系。我的QQ:37407768。



关于游戏这件事

北京 PQC

蜀山茫茫,缥缈如昔乎?抑以逍遥故昭之天下乎?蹊径登云,其如旧乎?

于是某日吾有梦……

皑皑雪中窈窕者,固月如邪?擎伞婀立,已伏幻妙匪夷之笔。时过境迁,二仙遁世,逍遥壮游,月如遂为蜀山掌门。

临厄身将死,香魂再殒销。忽仙逸之气、铿锵声中,逍遥至,灭凶煞,剑鸣凄婉,了万年情缘。仰天长笑,啸尽苍尘,怨伤似丝竹绵绵。

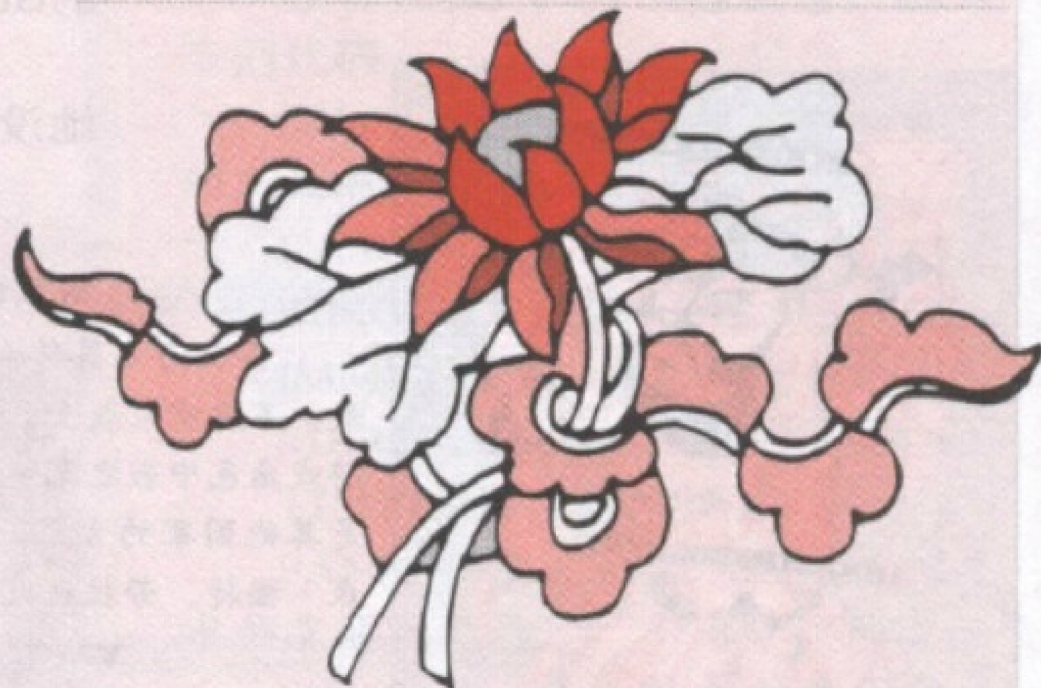
其梦邪?相思者心也。

其实,每个人都有自己的仙剑梦,我们无法让仙剑二成为梦中的仙剑二,那就保有我们的梦吧。让我们将仙剑二当作全新的游戏来欣赏。不要总想着钻上镶金、经典再续,这会给制作者带来有副作用的压力。

告别反恐时代

广西 怒鱼儿

我已经告别反恐精英了。从2001年9月开始玩反恐,那时拼的是热血,没有作弊器,没有冷枪,可是现在……唉,这世界变化快。我又回到了Quake时代。期待仙剑吗?它同司马平安一样神秘,生铁一样有趣,只不知出来后会不会像林晓不玩网络游戏一样令人生气。



林晓:怒鱼儿,你,你真是……

咱们下次聊什么?亲耐的读者你想聊什么?告诉偶吧,晶合聊天室可是偶们大家的啦……(这个林晓,怎么了,大早上起来就开始卷舌头!)。

游戏之杞人忧天

■晶合实验室 蓝星

又轮到我来写榜评了。一共写过多少次已经记不清了，只记得每次拿起笔来，我都试图找回第1次写榜评时的那种激动的感觉。如今那份激动已不再有，取而代之的是冷静的思考，这样一份榜单，我们到底能从中看出些什么呢？

游戏也能记载历史，这份榜单记录的正是游戏的历史。不同类型的游戏、不同游戏的荣辱兴衰，玩家的进化和分化以及整个游戏产业的发展方向都可以表现出来。

呵呵，榜评应该是看着感觉十分轻松的东西，让我把这上榜的游戏一个个地“数落”一遍，来证明我的观点吧。

首先就说CS。这款游戏不论是在“最喜欢的游戏”，还是在“正在玩的几个游戏”的排行中名列前茅都是让人信服的，可它究竟为什么会受到如此欢迎呢？论制作技术，没有多少创新可言；图像也并不出色，游戏构架也是老套的持械对战。那么它的魅力到底在哪儿呢？我想说白了就是上手简单，受众范围大同时又能连线对战。现在游戏数量越来越多，每款游戏可占据玩家的时间越来越少；CS上手简单、亲和力强，完全没有单人剧情，不用花时间去研究解谜什么的，随时可以加入游戏又随时可以退出。以上每一条看着都简单，集中在一个游戏身上，就形成了对玩家无法抗拒的吸引力。“菜鸟”再“菜”，还有比他更“菜”的“菜鸟”给他爆头，玩家们都乐此不疲。



把TOPTEN早期的榜单和现在的对比，也能看出这个问题。早期的榜单排名前列的是RPG、SLG和战棋类游戏，比如说《三国志Ⅳ》、《仙剑奇侠传》等。如今“三国志”系列的后继产品，在TOPTEN中早已见不到踪影，传统的中文武侠RPG中也没有一款有实力再如“仙剑”那样在TOPTEN中独占鳌头；战棋类游戏的前景也很黯淡，前一段时间推出的《天使帝国3》，感觉也还不错，但就如一石投大海，还没看见波纹就已沉没了。这一切当然可以解释为游戏品种数量大大丰富，不再有哪种或哪几种游戏可以独占市场的原因，但这种改变说到底是由玩家的改变造成的。游戏是给玩家玩的，制作者不可避免地向玩家投其所好，这样会不会使游戏产品的种类单一化呢？游戏产业在发展，玩家也在进化和分化，但现在看来，结果是上手简单、具备网络连线功能的游戏才能抓住玩家。纯单机游戏真的没了出路？越来越多的玩家在“娱乐”游戏而不是“经历”游戏，我不知道这算不算进步？曾经有人预言，随着科技的发展，人类需要亲历亲为的事情越来越少；人类的大脑越来越发达。但四肢都萎缩了，顶多只留下1个手指头来按个操控按钮什么的，这种进化方向是不是大家所希望的呢？

也许有人会说，不过是CS得了第1，你也不用发那么多牢骚，嘻嘻。我绝对没有说“玩CS的人都是四指发达头脑简单”的意思，但谁也不会希望将来的游戏市场中只有CS这一类游戏吧！

这份榜单中，也有几款游戏让我感觉到希望之所在，那就是第9名的FIFA2002、第11名的《英雄无敌Ⅳ》和第12名的《极品飞车——闪电追踪2》。这些都是比较另类一点的游戏。游戏的类型决定了热衷于它们的玩家不会很多，这些游戏在TOPTEN上的名次也很难有飞跃性的进步。玩家队伍已经分化，专注于一类游戏的玩家越来越少，不知道是好事还是坏事，但毕竟还是有不少玩家守护着这块阵地，没让CS独霸天下。

位于第2、3、7名的“暗黑2”、“星际”、“魔兽Ⅲ”可以看成是一个阵营，但它们同CS太相象了，不停地推出1.X的版本，赚取玩家的好感和钞票，就是不肯推出下一代产品。这在某种意义上也是一种“垄断”，暴雪会不会像微软那样，也需要“分家”？

还有不少玩家有疑问说，像“魔兽Ⅲ”这样的好游戏，就算不能得第1，好歹也应该在三甲之列吧。要我说原因也很简单，一个是资历尚浅，前头的前辈们太多；另一个嘛，也许就是游戏……难了点儿。

榜上的另一个家族类产品是大宇的轩辕剑系列，要说这也是中国游戏的骄傲，确实都是绝对的精品游戏。但我总是怀疑，这种分支很少的游戏，还有多少人会一遍遍地玩呢？它们能上榜基本都是人情票吧。看来传统的RPG要在多分支、多结局等方面多下工夫，这是个提高耐玩度的好办法，先有《金庸群侠传》，后有《武林群侠传》、《三国群侠传》，都是成功的例子。

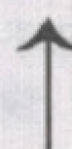
网络游戏上榜已经不是什么新闻，《传奇》已经压过《魔力宝贝》成为首席了，这其中原因我也不想多说。《疯狂坦克2》进入前10名，再次证明简单容易上手的游戏更受欢迎，这一点网络游戏和单机游戏没什么区别。前一段EQ推出之前，编辑部里就有一拨子人吵着要玩，现在呢？没多少人玩了。这个游戏，相对于我们平时玩的网络游戏，确实难了一点，能坚持下来的都是精英。我本人目前也在EQ和RO之间徘徊，不过已经慢慢倾向于后者，毕竟同事们大都转向了后者，玩网络游戏还不是图个热闹！虽说优胜劣汰是合理的，但评价“优”的标准又是什么呢？

胡乱说了一通，希望大家不会认为是杞人忧天……

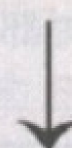
龙虎榜——我正在玩的游戏

1. 半条命——反恐精英 

票数：826 | 制作：SIERRA | 发行日期：2001年 | 国内代理：奥美

2. 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王 

票数：453 | 制作：BLIZZARD | 发行日期：2001年 | 国内代理：奥美

3. 星际争霸 

票数：429 | 制作：BLIZZARD | 发行日期：1998年 | 国内代理：奥美



排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
4.	轩辕剑叁外传——天之痕	319	大宇	2000年	育碧软件	
5.	轩辕剑肆	307	大宇	2002年	寰宇之星	
6.	传奇	288	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	
7.	魔兽争霸Ⅲ	246	BLIZZARD	2002年	奥美	
8.	魔力宝贝	216	艾尼克斯	2002年	网星艾尼克斯	
9.	FIFA2002	214	美国艺电	2001年	美国艺电	
10.	疯狂坦克2	206	CCR&GV株式公司	2002年	盛大网络	
11.	英雄无敌Ⅳ	193	3DO	2002年	第三波软件	
12.	极品飞车——闪电追踪2	143	美国艺电	2002年	美国艺电	NEW
13.	秦殇	130	目标软件	2002年	第三波软件	
14.	大富翁6	124	大宇	2002年	寰宇之星	
15.	新仙剑奇侠传	121	大宇	2001年	中青旅创先	
16.	石器时代	119	JSS	2001年	华义国际	
17.	风色幻想Ⅱ	92	弘煜科技	2002年	寰宇之星	
18.	World Cup 2002	85	美国艺电	2002年	美国艺电	
19.	轩辕剑叁	75	大宇	1999年	晶合时代	
20.	盟军敢死队2——勇往直前	72	Eidos	2001年	新天地	

2003年1月幸运读者

特等奖：浙江乐清　翁亦武
奖品为价值400元的联志音箱一套。

幸运奖：

甘肃兰州　冯亦钦
辽宁铁岭　徐春宇
湖南湘潭　亦孙平
广东揭阳　裕　生
福建三明　李　响
江西南昌　刘增晟
江苏江都　沈　巍
北京通州　孙海峰
安徽合肥　陈　陆



奖品为《银河英雄传说Ⅵ》游戏1套。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年1月9日。网选地址：www.popsoft.com.cn，欢迎使用手机到大众软件短信社区投票。



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN
零售价：￥6.80元
邮发代号：82-726